

# PC ACTION

**DVD**  
8GByte

**VOLLVERSION  
& MEGA-ADD-ON**

**UNZENSIERT:  
AB-16-DVD!**

10/2004  
SEPTEMBER  
€4,99

Gebrauch € 5,40; Schwach drif. 9,90;  
Dauerhaft der 10, 11 Jahre, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

**ZEITZEIT-HIT!  
100%  
PC ACTION**

**HOME  
WORLD  
(3D-ZEITZEIT-STRATEGIE)**

**STRATEGIE-ADD-ON!  
82%  
PC ACTION**

**VOLLVERSION  
DIESEN MONAT AUF  
PC GAMES 10/04!**

**15 TOP-DEMOS**

**MEDIEVAL LORDS, XPAND RALLY,  
KNIGHTS OF THE TEMPLE, WORMS U. V. M.**

**PCA-TV: 28 VIDEOS**

**20 SEITEN  
TIPPS & TRICKS  
DOOM 3, DIE SIMS 2, SOLDIERS:  
HEROES OF WORLD WAR 2 U. V. M.**



**+ SUPER WENDEPOSTER!**  
LEISURE SUIT LARRY (TEIL 1) + TRIBES VENGEANCE

**KRIEG AUF GANZER LINIE: EXKLUSIVE BILDER & VIDEO**

# MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

**SOMMER, SONNE, FLAMMENMEER: URLAUB ZUM JAPSEN!**

**AUF 14 SEITEN: DEIN MITTEL ZUM SCHRECK!**

# DOOM 3

**TEST, TUNING, TIPPS: SCHLECHTE SPIELER  
LANDEN IM HIMMEL, GUTE IN DER HÖLLE!**





# MACH DICH BEREIT, UNSTERBLICHER KRIEGSHERR! FÜHRE DIE ARMEEN DER MENSCHHEIT IN EINE EPISCHE SCHLACHT GEGEN DAS BÖSE.

DIE KOHAN SIND EIN VOLK UNSTERBLICHER KRIEGER  
UND MAGIER, GEFANGEN IM EWIGEN KAMPF  
UM DIE HERRSCHAFT ÜBER DIE WELT VON KHALDRUN.  
DOCH WÄHREND DIE SCHLACHTEN WEITER TOBEN,  
SCHICKT SICH EINE URALTE, BÖSARTIGE MACHT AN,  
ALLES LEBEN MIT ALBTRAUMHAFTER GEWALT ZU ZERSTÖREN.

NUR DU KANNST DIE SECHS RASSEN VON KHALDRUN  
IN EINER ARMEE VEREINIGEN, DIE ES VERMAG,  
DAS BÖSE IN DIE DUNKELHEIT ZURÜCK ZU TREIBEN.



REKRUTIERE DEINE ARMEE AUS SECHS  
VERSCHIEDENEN RASSEN UND FÜNF  
RIVALISIERENDEN POLITISCHEN  
GRUPPIERUNGEN.



VERBESSERE DIE MAGISCHEN UND  
KÄMPFERISCHEN FÄHIGKEITEN DEINER  
TRUPPEN IM KAMPF GEGEN DIE ARMEEN  
DER FINSTERNIS.



KONZENTRIERE DICH DANK DEM  
REVOLUTIONÄREN STRATEGIE- UND  
KAMPFSYSTEM AUF DAS WESENTLICHE –  
DAS EROBERN!



TIMEGATE  
STUDIOS







# KOHAN II

## KINGS OF WAR

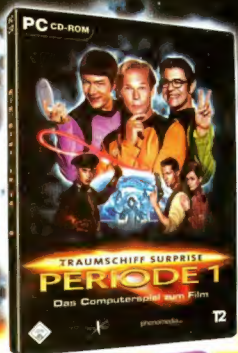
[WWW.KOHAN2.DE](http://WWW.KOHAN2.DE)

EIN KLASSIKER DER ECHTZEIT-STRATEGIE KEHRT ZURÜCK.  
AB OKTOBER FÜR DEINEN PC.



Das PC-Spiel  
zum Film!

Jetzt im Handel!



24,95 €  
inklusive  
witziger Extras!



Für Bully-Fans  
ein Muss.  
PC Action

Das Spiel zum Film  
macht an- - kultig gut.  
Ein humoristischer  
Meilenstein im  
Computerspiele-  
Universum.  
Bravo Screenfun

Echter Bully-Humor -  
die perfekte Ergänzung  
zum Film.  
PC Games

Michael Bully Herbig,  
Christian Tramitz  
und Rick Kavanian  
schlagen in Sachen  
Wortwitz alles, was  
ich bislang in einem  
PC-Spiel gehört habe.  
Gamemaster

www.periode1.de/pc-spiel

phenomedia AG

herb X film

T2  
TAKE TWO  
INTERACTIVE

PC  
CD

© 2004 herb X film - www.periode1.de - Take Two und  
das Take-Two-Logo sind eingetragene Warenzeichen  
von Take Two Interactive Software, Inc. Alle anderen  
Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

AUFTAKT

# Hau den Lukasz!

Fürth, 5:06 Uhr. Unheilvoll wabert Nebel durch die Redaktion,  
als die Schreibsklaven verspätet ihre Arbeitsplätze erreichen.  
Doch was ist das? Eine Tastatur klappert schon ...



**Andreas Bertits:** Nanu, so  
ein seltsames Geräusch habe  
ich ja noch nie gehört.

**Marc Brehme:** Das ist eine  
Tastatur, Sie schwäbischer  
Blödföhn.

**Benjamin Bezold:** Wie, wir  
müssen nicht mehr mit Zettel  
und Stift arbeiten?

Plötzlich wird es still und eine  
abgemagerte Gestalt krabbelt  
unter Hesses Tisch hervor.

**Ralph Wollner** (steht in einer  
Pfütze): Hilfe, wir werden alle  
sterben! Ein Doom 3-Monster  
ist aus meinem Bildschirm  
gekrochen.

**Christian Bigge:** Ihr Weich-  
eier! Das ist Lukasz Ciszewski,  
unser nächster Beitrag zur  
Ost-West-Verständigung.

**Harald Fränkel:** Oh Gott,  
noch mehr Ossis! Da wäre mir  
Reiner Calmund in Reizwä-  
sche lieber.

**Lukasz Ciszewski** (räuspert  
sich): Aber ich bin doch ein  
polnischer West-Berliner ...

**Joachim Hesse:** Ein Pole?  
Ein Auto hast du hoffentlich  
schon, oder?

**Lukasz Ciszewski:** Nein,  
aber der BMW vor der Tür mit  
HF im Kennzeichen gefällt  
mir richtig gut. Im Übrigen  
lege ich Wert darauf, einen  
deutschen Pass zu besitzen.

**Christian Bigge:** Schnauze,  
jetzt weht ein anderer Wind.  
Ich will den Doom 3-Endgeg-  
ner in 15 Minuten auf Ihrem  
Monitor sehen. (schmeißt Lu-  
kasz das Testmuster an den  
Kopf). Und der Rest orgelt  
sich weiter durch Sims 2. Wir  
brauchen geile Screenshots.

Während die Arbeitstiere  
an ihre Plätze zurückkeh-  
ren, kramt unbemerkt Harald  
Fränkel seine Autoschlüssel  
hervor und schleicht sich leise  
davon. Was soll das jetzt?

## Die Redaktion



**CHRISTIAN BIGGE**  
SPORT-, ONLINE- UND  
ACTIONSPIELE

... forscht jetzt gewissenhaft nach  
Harald F. und kam sich auf der GC wie  
ein narkotisierter Partylöwe vor.



**JOACHIM HESSE**  
ACTIONSPIELE  
UND ADVENTURES

... winkt Harald hinterher. Heute ist  
nicht aller Tage Abend, mein Freund!



**BENJAMIN BEZOLD**  
ACTIONSPIELE UND  
SIMULATIONEN

... genießt die Vorzüge seiner neuen  
Steuerklasse und freut sich tierisch auf  
die DVD-Edition der alten Enterprise-Serie.



**ANDREAS BERTITS**  
STRATEGIE- UND  
ROLLENSPIELE

... ist inzwischen ein Meister im Aufbau  
von Kinderbetten und Wickeltischen und  
plant, sein neues Wissen gewinnbringend  
zu verkaufen.



**MARC BREHME**  
ACTION, STRATEGIESPIELE  
UND WISMS

... hat es vor lauter Sims 2-Fieber noch  
nicht einmal geschafft, Doom 3 auch nur zu  
installieren, geschweige denn zu spielen  
und gratuliert Kollege Bezold zur Hochzeit.



**RALPH WOLLNER**  
ACTION-, SPORT-  
UND RENNSPIELE

... ist froh, dass Praktikant Ole Sumfleh  
echt lange da war - und auch wieder  
weg ist.



**LUKASZ CISZEWSKI**  
ACTIONSPIELE UND  
MEHRSPIELER-SHOOTER

... fühlt sich in dem Sauhaufen pudel-  
wohl und freut sich schon, seine Ische  
wieder zu sehen.



**HEINRICH  
LENHARDT**  
US-KORRESPONDENT

... baut ein Infiltrationszelt mit Kame-  
ra, Bewegungsmelder und Automatik-  
Wecker vor dem Valve-Hauptquartier auf,  
um gnaflenlos zuschlagen zu können,  
wenn sich was rührt.



## VOLLVERSION:



## HOMEWORLD

Geleiten Sie in diesem abwechslungsreichen Strategie-Hit Ihre Rasse sicher zur Heimatwelt!

- 30 verschiedene Raumschiffe, 4 Klassen
- Komplexe 3D-Spielwelt mit vielen taktischen Möglichkeiten
- Formationen für Raumschiffe
- 5 Mehrspieler-Modi
- PCA-Wertung (11/1999): 90 %



**WICHTIG! Um Homeworld spielen zu können, beachten Sie bitte folgenden Hinweis:**

1. Seriennummer:  
**NAF2-PYB8-BES6-GYJ6-5643**
2. Nach der Installation des Spiels führen Sie vor dem Start zunächst den Patch aus, den Sie direkt unter dem Button der Vollversions-Installation finden.
3. Kopieren Sie alle Dateien des Updates in das Installationsverzeichnis von Homeworld.
4. Überschreiben Sie dabei die Datei „homeworld.exe“ mit dem Patch-File.
5. Vor dem Start des Spiels muss die DVD/CD aus dem Laufwerk entfernt werden. Viel Spaß!

© 1999 Relic Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Homeworld und die zugehörigen Logos sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. und das Sierra-Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. © 1994-2001 von RAD Game Tools, Inc. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Windows und DirectX sind in den USA und/oder anderen Ländern eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Pentium ist eine eingetragene Marke der Intel Corp. © kennzeichnet in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken.

## VOLLVERSIONS ADD-ON:

VOLLVERSION EMPIRE EARTH DIESEN MONAT AUF PC GAMES 10/04!

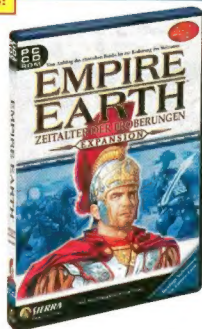
Für LAN-Spiele nutzen Sie bitte diese Seriennummern:

NUR7-MAB6-RYC6-PAN7-4653  
NUR2-BAB6-RYC2-NAN3-2373  
NUR9-BAB2-DUC8-NAB7-4583  
NUR6-FAB6-FUC2-NAB3-8793  
NUR6-GAB8-TAC2-PAN6-5624  
NUR3-GAB8-GUC2-PAB7-4924  
NUR4-GAB8-TAC8-NAN2-5544  
NUR7-DAB6-MEC4-NAB6-5354  
NUR3-DAB4-ZYC6-PAN3-6554  
NUR2-MAB2-GUC8-NAB7-2544  
NUR7-MAB8-PYC4-PAN7-2744  
NUR4-DAB6-LUC2-NAB3-7274  
NUR2-BAB2-ZAC4-PAN6-3274  
NUR5-CAB2-ZAC8-PAN6-4384  
NUR9-CAB6-ZAC6-NAN6-9784  
NUR9-AB6-ZYC2-NAN3-4325

EMPIRE EARTH:  
ZEITALTER DER  
EROBERUNGEN

Beweisen Sie Geschick in Gefechten in der Antike, dem Zweiten Weltkrieg und der Zukunft!

- Add-on zum Echtzeitstrategie-Hammer *Empire Earth*
- **ACHTUNG:** Zum Spielen wird die Vollversion von *Empire Earth* benötigt!
- 1 neue Epoche, 3 neue, storylastige Kampagnen
- Zusätzliche Einheiten, Gebäude und Zivilisationen
- PCA-Wertung (11/2002): 82 %



© 2002-2004 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, das Sierra-Logo, Empire Earth und Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. Mad Doc™ ist eine Marke von Mad Doc Software, LLC. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Windows und DirectX sind in den USA und/oder anderen Ländern eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Pentium ist eine eingetragene Marke der Intel Corp. © kennzeichnet in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken.

## VIDEOS:

28 VIDEOS AUF DVD!  
8 VIDEOS AUF CD-ROM!

## REPORTAGE:

Splinter Cell 3: Chaos Theory



## REPORTAGE:

Earth 2160

## VORSCHAU:

Medal of Honor: Pacific Assault



NUR AUF AB-18-0VD:

JETZT IM HANDEL:  
Doom 3



## DEMOS:

15 DEMOS AUF DVD!  
16 DEMOS AUF AB-18-0VD!  
5 DEMOS AUF CD-ROM!

## MEDIEVAL LORDS

Errichten und verteidigen Sie Ihre eigene 3D-Mittelalter-Metropole!



## KNIGHTS OF THE TEMPLE

Treten Sie Monsterhorden mit Äxten, Schwertern, Keulen und Bögen gegenüber!



## XPAND RALLY

Heizen Sie mit zwei Wagentypen durch Polen, Kenia und die USA!



## GOTCHA!

Farbkugeln statt Blei. Machen Sie Jagd auf Paintballer, allein oder mit Freunden!



DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 8!



THEMA DES MONATS

ab Seite  
**40**

# Medal of Honor: Pacific Assault

Den Erscheinungstermin seines Weltkriegs-Shooters versob Electronic Arts kurz vor Redaktionsschluss auf November, um jeden Level akribisch auszubalancieren. Wir durften dennoch bereits einige Abschnitte von *Medal of Honor: Pacific Assault* Probe spielen. Und was wir dort zu sehen bekamen, hat uns fast umgehauen. Grund genug, dem beeindruckenden Stück Software ein Cover zu widmen und Sie mit allen Informationen zu versorgen, die Sie vor dem Startschuss kennen sollten.

TEST

# Doom 3

ab Seite  
**84**

Willkommen zur vollen Horror-Dröhnung! Den umfangreichen Test zum Gruselschocker gibt's ab Seite 84. Was Sie tun können, damit *Doom 3* auch auf Ihrer Kiste flüssig läuft, erfahren Sie in unseren Tuning-Tipps ab Seite 148. Und wenn Sie mal einen Schalter finden, helfen unsere Spielertipps ab Seite 135.

# Die Sims 2

ab Seite  
**96**

So spielt das Leben! Mal ehrlich, dass gestandene Shooter-Profis verblissen, aber glücklicherweise grinsend darum ringen. Computer-Menschlein das Kochen und Putzen beizubringen, schaffte bisher nur *Die Sims 2*. Warum die Lebenssimulation von Electronic Arts derart fasziniert, lesen Sie ab Seite 96.

## PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: **10/2004**

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: [leserbriefe@pcaction.de](mailto:leserbriefe@pcaction.de)

### RUBRIKEN

Atari-Gewinnspiel	18
Auftakt	4
CD/DVD-Inhalt	5/8
CD/DVD-Umtauschcoupon	176
Darauf wartest du	39
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	30
Gewinnspiele-Übersicht	20
Hersteller-Hotlines	176
Impressum	177
Inserentenverzeichnis	176
Leserbriefe	28
Redaktionsspiegel	83
Spermüllabfuhr	33
Spielerreferenzen	83
Stimmzettel	177
Testphilosophie	83
<a href="http://www.pcaction.de">www.pcaction.de</a>	174

### AKTUELL

Anno 3	12
Battlefield 2	13
Bet on Soldiers	13
Conquest 2	18
Creature Conflicts	18
Diabolique	18
Dragonssharb	15
Duke Nukem Forever	15
Fallen Kingdoms	18
Freedoom Force vs. Drittes Reich	14
Futurebrighter	39
Hollow	13
Knightshift 2	18
Kohan 2	38
Neverwinter Nights 2	13
Resident-Evil-Kinofilm	16
Tomb Raider 7	13
Unreal-3-Engine	16
Xpand-Rally-Gewinnspiel	16
Zoo Empire	39

### SEITENSPRUNG

Champions of Norrath	121
Crash Nitro Kart	121
Formel Eins 2004	121
Hamtaro: Ham-Ham Games	121
Infrarot Beam Gun Set	120
Samurai Shodown 5 Special	121
The Chronicles of Riddick	
Escape from Butcher Bay	120
Virtua Cop	121

### BLICKPUNKT

Sony PSP & Nintendo DS 34  
Der Game Boy war gestern. Was die japanischen Konsolengiganten Sony und Nintendo auf den Markt werfen wollen, zeigt den nächsten Level der mobilen Unterhaltung.

### VORSCHAU

THEMA DES MONATS:	
Medal of Honor: Pacific Assault	40
Genug von typischen Weltkriegs-Szenarien? Dann schnuppern Sie doch mit EAs Shooter-Hoffnung Pazifik-Luft! Wir haben die Edel-Ballerei ausführlich gezoekt.	
Brothers in Arms	48
Earth 2160	62
Full Spectrum Warrior	54
Knights of Honor	68



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	78
Neocron 2	74
NHL 2004	70
Silent Hill 4: The Room	80
Splinter Cell 3: Chaos Theory	50
The Fall	58
Warhammer 40.000: Dawn of War	56
Xpand Rally	72

## TEST

### TEST DES MONATS:

Doom 3	84
--------	----

Zum Fürchten gut! Nie zuvor hatten wir mehr Angst beim Spielen. Genießen Sie in diesem Heft die volle Doom-Drohung mit Mega-Test, Tuning und Tipps.

Abalone	114
Airhockey 3D	113
Aura	114
Budget: Africa Korps vs. Desert Rats	117
Budget: Contract J.A.C.K.	117
Budget: Runaway - Special Edition	118
Budget: Spellforce: The Order of Dawn	116
Carcassonne: König & Raubritter	114
Catwoman	92
Die Sims 2	96
Gish	114
Law & Order 2	112
Medieval Lords	104
Richard Burns Rally	108
Scandinavian Airports 1	114
Sommer Spiele	112
Steinzeit Ur-Lympiade	109
Wings of War	109

## SPIELERFORUM

Battlefield 1942	122
C&C Generäle: Die Stunde null	126
Call of Duty	123
Counter-Strike	125
Doom 3	123
Dungeon Siege	124
Far Cry	125
Gratisspiele	128
GTA Vice City	125
Half-Life	126
Unreal Tournament 2004	127

## SPIELETIPPS

Die Sims 2	139
Doom 3	135
Kurztipps	132
Soldiers: Heroes of World War 2	143
Tuning-Tipps: Die Sims 2	147
Tuning-Tipps: Doom 3	148

## HARDWARE

Aktuelles	154
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler	
Referenzen	172
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick	
TEST: Einzeltests	166
Geprüft: Monitor, Festplatte, Boxensystem	
TEST: Einzeltests	168
Geprüft: Grafikkarte, Speicherriegel, Komplett-PC	
TEST: MP3-Player	164
Mücke hören und Daten speichern geht prima mit einem Gerät. Aber welches lohnt sich?	
THEMA TECHNIK: Firewall	170
Sichern Sie Ihre Daten vor Dieben aus dem Internet. Wir erklären, wie das geht, und liefern die Software gleich mit.	
VERGLEICHSTEST: Grafikkarten	156
Keinen Gedanken mehr? Wir prüfen für Sie aktuelle Pixel-schleudern.	

## VOLLVERSIONEN AUF DVD

### Homeworld

Gleiten Sie in diesem abwechslungsreichen Strategie-Hit Ihre Rasse sicher zur Heimatwelt!



- 30 verschiedene Raumschiffe, 4 Klassen
- Komplexe 3D-Spielwelt mit vielen taktischen Möglichkeiten
- Formationen für Raumschiffe
- 5 Mehrspieler-Modi
- PCA-Wertung: 90 %



### Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen

Beweisen Sie Geschick in Gefechten in der Antike, dem Zweiten Weltkrieg und der Zukunft.



- Add-on zum Echtzeit-Strategie-Hammer Empire Earth
- ACHTUNG: Zum Spielen wird die Vollversion von Empire Earth benötigt!
- 1 neue Epoche, 3 neue, storylastige Kampagnen
- Zusätzliche Einheiten, Gebäude und Zivilisationsen
- PCA-Wertung: 82 %



Vollversion Empire Earth diesen Monat auf PC Games 10/04!

## SPIELETIPPS

### Die Sims 2

Stockt die Karriere oder kommt die Freundin nicht auf Touren? Wir leisten Lebenshilfe.

AUßERDEM: DOOM 3, SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2 u. v. m.



ab Seite 139

## HARDWARE

ab Seite 156



### Kartenspiel

15 aktuelle Grafikkarten auf dem Prüfstand!



PC-ACTION-GOLD-AWARD



PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD

## Auf den Silberscheiben

### PC ACTION MIT DVD

8 Gigabyte Daten, doppelteitige DVD Vollversion & Add-on: Homeworld, Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen 15 Spiele-Demos, darunter: Medieval Lords, Painkiller (Mehrspieler-Demo) nur auf Ab-18-Edition, Xpand Rally, Knights of the Temple, Juiced, Nexus, IT(Raumschiff) Suprise, Arena Wars PC-ACTION-TV, 28 Videos, darunter: Medal of Honor: Pacific Assault, Doom 3 nur auf Ab-18-Edition, Earth 2160, Splinter Cell 3, Die Siedler 5, Half-Life 2, Men of Valor, FIFA 2005 Spielerforum, Gratisspiele, Wallpaper, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

### PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten Vollversion & Add-on: Homeworld, Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen 5 Spiele-Demos: Medieval Lords, Arena Wars, Gotcha!, Juiced, Airhockey 3D 8 Videos, darunter: Medal of Honor: Pacific Assault, Earth 2160, Cold War, Silent Hill 4: The Room, Top Spin, Armies of Exigo Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates



AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!



**ACHTUNG:** Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Daten-Bereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

## VOLLVERSION: HOMEWORLD

Geleiten Sie in diesem abwechslungsreichen Strategie-Hit Ihre Rasse sicher zur Heimatwelt!

- 30 verschiedene Raumschiffe, 4 Klassen
- Komplexe 3D-Spielwelt mit vielen taktischen Möglichkeiten
- Formationen für Raumschiffe
- 5 Mehrspieler-Modi
- PC ACTION 11/1999: 90%

**WICHTIG!** Um Homeworld spielen zu können, beachten Sie bitte folgenden Hinweis:  
1. Seriennummer:  
NAF2-PYBB-BES6-GYJ6-5643

2. Nach der Installation führen Sie vor dem Start zunächst den Patch aus, den Sie unter dem Button der Vollversions-Installation finden.
2. Kopieren Sie alle Dateien des Updates in das Installationsverzeichnis von Homeworld.
3. Überschreiben Sie dabei die Datei „homeworld.exe“.
4. Vor dem Start des Spiels muss die DVD/CD aus dem Laufwerk entfernt werden. Viel Spaß!

**GENRE:** Echtzeit-Strategie  
**VORAUSSETZUNG:** 166 MHz, 32 MByte  
**HD-SPEICHER:** 680 MByte  
**GRAFIK:** DirectX3, OpenGL, DirectDraw  
**MEHRSPIELER:** Ja  
**VERÖFFENTLICHUNG:** Erhältlich

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.homeworld-das-spiel.de](http://www.homeworld-das-spiel.de)  
**PUBLISHER:** <http://de.vogames-europe.com>

**Achtung, Patches!** Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die allerneueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

## VOLLVERSION: EMPIRE EARTH (ADD-ON)

**Vollversion Empire Earth diesen Monat auf PC Games 10/04!**

Add-on zum Echtzeitstrategie-Hammer Empire Earth  
**ACHTUNG:** Zum Spielen Vollversion von Empire Earth benötigt!

- 1 neue Epoche, 3 neue, story-lastige Kampagnen
- Zusätzliche Einheiten, Gebäude und Zivilisationen
- PC ACTION 11/2002: 82%

Beweisen Sie Geschick in Gefechten in der Antike, dem Zweiten Weltkrieg und der Zukunft!

Das moderne Civilization setzt deutlich mehr auf Schlachten als sein berühmtes Vorbild. Durch etliche Epochen sollen Sie Ihre Mannen von Sieg zu Sieg führen, unterstützt durch Forschung und gute Ressourcenplanung. Das Add-on bietet neben verbesserter Grafik drei neue Kampagnen und jede Menge Zusatzstoff.

**GENRE:** Echtzeit-Strategie  
**VORAUSSETZUNG:** 350 MHz, 64 MByte  
**HD-SPEICHER:** 570 MByte  
**GRAFIK:** DirectX3  
**MEHRSPIELER:** Ja  
**VERÖFFENTLICHUNG:** Erhältlich

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.empireearth.de](http://www.empireearth.de)  
**PUBLISHER:** <http://de.vogames-europe.com>

## DVD/CD-INHALT MIT ✓ GEKENNZEICHNETE INHALTE FINDEN SIE AUCH AUF DEN CD-ROMS!

Homeworld	✓	FIFA 2005	✓	Soldier: Secret Wars v2.95a (Intl)	✓
Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen	✓	Muckie-Figuren	✓	Spellforce Map-Editor (benötigt v1.35)	✓
(T)Raumschiff Surprise: Periode 1	✓	Sprinter Cell 3	✓	Spellforce: The Breath of Winter v1.35 von v1.30 (Intl)	✓
Airhockey 3D	✓	The Fall: Last Days of Goya	✓	Spellforce: The Order of Dawn v1.35 (Intl)	✓
Arma Wars (Mehrspieler-Demo)	✓	<b>Spezial:</b>	✓	Sprinter Cell: Pandora Tomorrow v1.31 (d)	✓
Campoo	✓	August-Charts	✓	X2: Die Bedrohung v1.4 von v1.2+ (d)	✓
GoGo	✓	Dittakes	✓	<b>Win9x Me:</b>	✓
Gotchal!	✓	Unreal Tournament 2004: Benchmark	✓	ATI Catalyst 4.7 Win9x Me	✓
Juiced	✓	Vorfesung des Monats	✓	Nforce System-Utility 1.08.5 Win98, ME, 2K, XP	✓
Knights of the Temple	✓	<b>Trailer:</b>	✓	Nforce-Treiber 4.77 Win9x Me	✓
Mashed	✓	Catwoman	✓	Nvidia Forceware (TM72-GeForce) Win9x Me	✓
Medieval Lords	✓	Everquest 2	✓	VIA Hyperion 4in1 4.43v Win9x Me	✓
Nexus	✓	Half-Life 2	✓	<b>WinXP 2000:</b>	✓
Painkiller (Mehrspieler-Demo)	✓	World of Warcraft	✓	ATI Catalyst 4.7 Win2K, XP	✓
Sherlock Homes: The Silver Earring	✓		✓	Nforce System-Utility 1.08.5 Win98, ME, 2K, XP	✓
Wildlife Park: WildCreatures	✓	Battlefield 1942	✓	Nforce-Treiber 4.77 Win2K, XP	✓
Worms: Forts Under Siege	✓	C&C Generäle: Die Stunde Null	✓	Nvidia Forceware (TM72-GeForce) Win2K, XP	✓
Xpand Rally	✓	Call of Duty	✓	Ses4047-direkt-treiber 2.2.1 Win2K, XP	✓
	✓	Gratisspiele	✓	VIA Hyperion 4in1 4.51v Win2K, XP	✓
<b>News:</b>	✓	Half-Life	✓		✓
Armies of Exigo	✓	Unreal Tournament 2004	✓	Adobe Reader 6.0	✓
Campoo	✓		✓	ATI Refresh-Fix 0997	✓
Cold War	✓		✓	Cpu-z 1.23	✓
Psychotic	✓	D-Day	✓	DirectX 9.0b	✓
Silent Hill 4: The Room	✓	Soldiers: Heroes of World War 2	✓	Frame 1.90	✓
Top Spin	✓	Spellforce: Breath of Winter	✓	Fraags 2.2.5	✓
	✓		✓	Gamers IRC 4.70	✓
<b>Vorschau:</b>	✓		✓	Iran View 391	✓
Die Siedler 8: Das Erbe der Könige	✓		✓	moreBENCH LX 4.18	✓
Everquest 2	✓	Arma Wars v1.0.5 (d)	✓	My Le 2 09.27	✓
Evil Genius	✓	Battlefield Vietnam v1.1.74 (Intl)	✓	Open Office 1.1.2	✓
Medal of Honor: Pacific Assault	✓	D-Day Demo Patch	✓	Opera 7.5	✓
Men of Valor	✓	D-Day v2.1.4 (d)	✓	Pegasus Mail 4.12a	✓
Tribe's Vengeance	✓	Dungeon Siege Toolkit v1.7 (Intl)	✓	Pop-up Stopper Basic	✓
	✓	Far Cry Cry-Engine SDK 1.0	✓	Prime95 23.8	✓
<b>Jetzt im Handel:</b>	✓	Gotchal! v1.1 (d)	✓	Refreshforce 1.10	✓
Catwoman	✓	Homeworld v1.05 <b>PCA-Patch:</b>	✓	Refreshlock 2.02	✓
Doom 3 <b>Nur auf Ab-18-DVD!</b>	✓	Michael Schumacher: World Tour Kart 2004 v1.1 (d)	✓	Reinforce 2.00.15	✓
	✓	Painkiller v1.3 Patch (Intl)	✓	Toni 0.9.9.8 RC	✓
	✓	Painkiller v1.3.1 von 1.3 (Intl)	✓	Securpoint Firewall	✓
	✓	Radsport Manager 2004-2005 v1.1R (d)	✓	Wallpapers	✓
<b>Reportage:</b>	✓	Singles: Flirt Up Your Life Patch v1.5	✓	*WinDVD (Trial)	✓
Camp EA 2005: Hot Summer Nights	✓	Soldiers: Heroes of World War 2 v1.12 (Intl)	✓	WinZip	✓
Earth 2160	✓		✓		✓

## DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

**EINFACH AUS-SCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.**



# DVD-Käufer sind schlauer!

Auch Sie haben sich  
für die **DVD-VERSION** von  
**PC ACTION** entschieden?

Dann kann man Ihnen zu so  
viel Intelligenz nur gratulieren!  
Weil Sie sich folgende Vorteile  
gesichert haben:

## MEHR DEMOS!

- Käufer der DVD-Version von PC ACTION erhalten gegenüber Käufern der CD-Version Monat für Monat meist mehr als doppelt so viele Demos zu aktuellen Spielen.

## MEHR VIDEOS!

- Nur Käufer der DVD-Version kommen jeden Monat in den Genuss von PC-ACTION-TV mit meist über 20 aktuellen Spielvideos – in besserer Bildqualität.

## MEHR MODS, TOOLS, TREIBER!

- Aus Platzgründen finden Sie allein auf der PC-ACTION-DVD monatlich alle von uns ausgegrabenen Schmankerl der Rubrik Spielerforum. Und noch viel mehr.

## MEHR VOLLVERSIONEN!

- Wir bemühen uns, alle Vollversionen auch Käufern der CD-Version anzubieten. Klappt nicht immer – aus Platzgründen. Auf die Bonus-Vollversion *Cäsar 3* mussten CD-Käufer etwa in Ausgabe 9/2004 verzichten.

## GLEICHER PREIS!

- Sie wollen keinen Cent mehr bezahlen? Brauchen Sie auch nicht! Die DVD-Variante (etwa 9 Gigabyte Datenvolumen) der PC ACTION kostet 4,99 Euro. Genauso viel wie die CD-Version mit 3 CDs (zusammen etwa 2 Gigabyte Umfang).

## ACH SO IST DAS!

Sie kannten die Vorteile von PC ACTION DVD noch nicht? Jetzt schon, oder? Die beste Methode, sich Monat für Monat alle Vorteile zu sichern, bietet das PC ACTION-Abonnement. Abonnenten erhalten ihre PC ACTION in der Regel sogar ein paar Tage vor Erscheinen der Kiosk-Ausgabe. Wenn Sie bereits Abonnent sind und Ihr Abo auf DVD umstellen wollen oder ein neues Abo abschließen möchten, nutzen Sie diesen Coupon.

Ich bin bereits Abonnent und möchte mein bestehendes  
PC ACTION CD-Abo ...

- ☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf DVD umstellen.\*  
☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf die „Ab-18-Edition“  
(mit DVD) umstellen.\*/\*\*

Abocode: PA JA 05

\*Abopreis und Bezugsgebühr bleiben unverändert! \*\*Die Ausweiskopie (Vorder- und Rückseite) zum Nachweis der Volljährigkeit füge ich diesem Schreiben bei. WICHTIG: Wir können Ihre Umstellung nur dann bearbeiten, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen.

Ich bin noch kein Abonnent und möchte ab sofort ...

- ☐ ... das PC ACTION-Abo mit DVD. (€ 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)  
☐ ... das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD.\*\*\*

\*\*\*WICHTIG: Dieses Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen. € 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben.

Vorname: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Telefonnummer: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift: \_\_\_\_\_

Den ausgefüllten Coupon (ggfs. mit Ausweiskopie) senden Sie bitte ausreichend frankiert an die:  
CompuTec Media AG, PC ACTION-Abo, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

Oder bequem faxen an:  
0911-2872-200

Online-Abos:  
<http://abo.pcaction.de>







# atie, Spionage!

PC CD-ROM

## Knights of Honor





# TOP NEWS

## Mach große Orte!

»Die Drakensitze von Lotte Ferrari war leicht zu finden.«

»Lebhaft und bunter, angemischt!«  
bauen Sie wunderschöne 3D-Städte. Bis zur Grundsteinlegung dauert es aber noch.

**Aufbau-Strategie** | Was kommt eigentlich nach Anno 1602 und 1503? 1404? Sunflowers ließ vor wenigen Tagen die Bombe platzen. Unter dem schönen Arbeitstitel Anno 3 werkelte man mit Hochdruck am Nachfolger der monstereffolgreichen Aufbauserie. Zwei Dinge blieben sofort haften. Erstens: Das Ding kommt komplett in 3D. Und sieht schon bei der ersten Grafikdemo besser aus als 90 Prozent aller Shooter. Für Kenner werfen wir mal eben Begrifflichkeiten wie dynamisches Terrain, Normal und Environment Mapping

oder Partikelsystem (etwa für die Darstellung von Bäumen) in den Text. Zweitens: Anno bleibt Anno. Teil 3 vereint Vorzüge beider Vorgänger, soll also nicht zu komplex, aber leichter zu steuern sein und sich primär um Aufbau- und Wirtschaftssystem drehen. Die Spielwelt will man so lebendig wie möglich gestalten. Erwarten Sie also flatternde Vogelschwärme, Rauch aus Schmiede und Backerei, Regenwetter, Staub und jede Menge Wusel-Siedler. Okay, es wird auch ge- und verhandelt, entdeckt und gekämpft. Letzte-

res aber mit einer abgespeckten Zahl an Einheiten. Die Spielgeschwindigkeit von Anno 3 soll sich den Vorlieben des Zockers anpassen. Gemütliche Naturen genießen das Treiben in der Stadt, Mini-Bravehearts schlagen sich mit aggressiven Gegnern rum. Diesmel kundigte man auch sofort zum Verkaufsstart einen Mehrspieler-Modus an. Und wann geht's los? Geduld! Vor Ende 2006 können Sie weder Getreide ernten noch Bier brauen oder Segel setzen.

CHRISTIAN BIGGIE

Info: [www.sunflowers.de](http://www.sunflowers.de)

»Eingelaufen:  
Billigsegel.«

»Will niemand  
mehr spielen: Mühle.«



# LIES MICH!

## NEVERWINTER NIGHTS 2

**Rollenspiel** | Über die Story des *NWN*-

Nachfolgers ist noch nichts bekannt. Entwickler Obsidian will am Spielgeschehen nur wenig ändern, dafür aber die alte Grafik-Engine kräftig aufbohren. In der umfangreichen Kampagne beginnen Sie Ihr Dasein wieder im ersten Level. Auch im Mehrspieler-Modus geht's zur Sache. Eigene Szenarien erstellen Sie im leicht zu bedienenden Editor selbst. Bevor es losgehen kann, ist Geduld angesagt: Der Titel ist erst für 2006 angekündigt. (MB)

Info: [www.atari.com/nwn2](http://www.atari.com/nwn2)



»Frauen träumen vom Dralsex-Gott.«

## TOMB RAIDER 7

**Action** | Toby Gard besinnt sich auf seine Wurzeln. Der Erfinder der Serie unterstützt das Team von Crystal Dynamics, das am Action-Adventure *Tomb Raider 7* arbeitet. Der Designer hatte nach kreativen Meinungsverschiedenheiten fünf Jahre am Piratenspiel *Galileo* gewerkelt, ist jetzt aber zu Lara Croft zurückgekehrt. Gard übernimmt die Rolle des Senior Designers. Das kann dem neuen Abenteuer der Heldin nur gut tun, die angeblich ab Sommer 2006 wieder die Brüste wackeln lässt. (MB)

Info: [www.tombraiderchronicles.com](http://www.tombraiderchronicles.com)

## HOLLOW



»Hot überlebt: Diethers Krebs.«

**Action** | Da können Sie richtig Geld sparen. Mit *Hollow* will Entwickler Zootfly eine Mischung aus *Spinter Cell*, *Half-Life 2*, *Battlefield 1942* und *Half* präsentieren. Die Geschichte spielt in einer fiktiven Welt der 70er-Jahre. Der Zweite Weltkrieg fand nie statt, ein totalitäres Regime herrscht über den Staat Centropse. Sie sind Tyler Kilmore, ein verstoßener US-Journalist, der wegen des angeblichen Mordes an seiner Verlobten in den Knast wandert. Schon Weihnachten 2004 decken Sie ein uraltes Geheimnis auf, das die Geschichte der Menschheit komplett neu schreiben könnte. (MB)

Info: <http://games.zootfly.com/hollow>

## TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Doom 3	Activision
2	▼	1	Codename: Panzers	CDV
3	▲	5	Joint Operations: Typhoon Rising	EA
4	▲	NEU	Die Sims Super Deluxe XL	EA
5	▲	6	DTM Race Driver 2	Codemasters
6	▲	10	Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi
7	▲	9	Far Cry	Ubisoft
8	▼	7	Spider-Man 2: The Game	Activision
9	▲	NEU	Sommer Spiele	dtp
10	▼	2	Radsport Manager 2004/2005	dtp



## Abgedreht

Jetten Sie in *Battlefield* mit mehr als 100 Kumpels über den virtuellen Irak.

»Eine Talssperre ohne Wasser nennt man Wundamm.«

**Mehrspieler-Shooter** | Sanitärer fühlen sich in *Battlefield Vietnam* und 1942 ungerecht behandelt. Während sie Kameraden nur verarzten können, rufen ihre Kollegen aus *Joint Operations* gefallene Soldaten mit einem Mausclick zurück ins Pixelleben. In *Battlefield 2*, das im Frühjahr 2005 erscheint, wird alles besser. Entwickler DICE spendiert den Medizinern einen Defibrillator, der ähnliche Wunderheilungen ermöglicht. Das ist natürlich nicht alles, was uns die Schweden verriet. Wer zum Beispiel gern vor

seinen Freunden mit atemberaubenden Spielvideos prahlt oder den Beruf eines Regisseurs anstrebt, jubelt über *Battlefield TV*. Mit dieser Funktion nehmen Sie Szenen einer Online-Schlacht live auf. Die Kameraperspektiven legen Sie ganz nach Bedarf fest. Da *Battlefield TV* nur die reinen Spieldaten speichert, beanspruchen die Videos nicht sonderlich viel Platz auf der Festplatte. Weitere Neuigkeiten über *Battlefield 2* verraten wir Ihnen nächsten Monat. BENJAMIN BEZOLD

Info: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)



»Wenn Kraftfahrer einen Brand haben, sollten sie ihre Karre stehen lassen.«

## Wettstreit



»Echte Kerle kommen gern von hinten zum Schluss.«

Bei *BET ON SOLDIER* setzen Sie Geld und Leben bei Gladiatorenkämpfen aufs Spiel.

**Ego-Shooter** | Der Pariser Entwickler Kylotonn hat sich bei *Bet on Soldier* ganz offensichtlich von Arnold Schwarzeneggers Science-Fiction-Streifen *Running Man* inspirieren lassen. In naher Zukunft verkommen die Militärs zu Gladiatoren. Deren Kämpfe überträgt das Fernsehen. Wetten auf die Teilnehmer sind gang und gäbe. Na, erraten Sie, was Ihr Job in *Bet on Soldier* ist? Richtig, Sie schlüpfen in die Rolle eines berühmten Kneigers und kämpfen sich in der nichtlinearen Kampagne langsam nach oben. Natur-

lich nur, um Ihre getotete Frau zu rächen. Denn einer der 40 Champions ist der Mörder. Besonders großen Wert legen die Entwickler auf den Mehrspielerpart. Neben Deathmatch und Team-Deathmatch dürfen Sie im B.O.S.-Modus gegen bis zu 31 Zocker antreten. Was bei dieser neuartigen Variante genau abgeht, wollten die Franzosen noch nicht verraten. Wir halten Sie auf dem Laufenden. Voraussichtlich im Sommer 2005 heißt es „Ring frei!“. BENJAMIN BEZOLD

Info: [www.backtogames.de](http://www.backtogames.de)



# Jetzt reicht's!

Diesmal wagt sich die Heldentruppe an einen heiklen Einsatz: Mit neuen Mitgliedern kämpfen Sie bei **FREEDOM FORCE US. THE THIRD REICH** gegen Nazis.



»Hat ständig Probleme mit dem Kreuz: die Kirche.«

**Action** Die gemeinen Nationalisten rüsteten ihre Armee mit seltsamen Mutanten auf. Jetzt wollen sie mal wieder die Welt erobern und den Rest der Menschheit unterdrücken. Doch zum Glück gibt es die Superhelden der Freedom Force. Neben halbwegs bekannten Charakteren wie Minuteman, Skyking und Blackjack übernehmen Sie diesmal auch die Kontrolle von Tomb-

stone, Green Genie und Quetzacoatl. Auf der Gegenseite erwarten Sie merkwürdige Kerle aus dem Dritten Reich und jede Menge genetisch verunztes Gesocks. Das Third-Person-Action-Spektakel offenbart ziemlich schrägen Humor, soll über einige Mehrspieler-Modi verfügen und noch in diesem Jahr erscheinen.

RALPH WOLLNER

Info: [www.myfreedomforce.com](http://www.myfreedomforce.com)

## Kämpfe, die wir sehen wollen

Es gibt nichts Schöneres, als sich beruhigt zurücklehnen und Prominenten beim Prügeln zuzugucken. Folgende Kämpfe würden wir auch gern sehen:



Photo: action press

**Bush vs. Bin Laden** Ein Match, welches selbst Don King vor Neid erblissen und Godzilla gegen King Kong wie Kindergarten erscheinen ließe. Zwar liegt Bush beim Bodycount uneinholbar vorn, in Sachen Special Moves hat der Barmeister aber viel auf dem Kasten. Im Duell Muttersöhnchen gegen militanten Weihnachtsmann gibt Osamas früherer Sponsor aber bestimmt Fersengeld. Vielleicht sollten die beiden mal eine Runde Golf zusammen spielen – so wie früher.



Photo: action press

**Gina Lind vs. Angela Merkel** Rein optisch hat Angela Merkel einen klaren Vorteil. Die modisch ansprechende Frisur lässt nicht nur Männerherzen höher schlagen. Frau Wild hat allerdings die überzeugenderen Argumente. Schon als 16-Jährige musste sie ihre BHs in der Zeltabteilung kaufen. Im Faustkampf steckt die Seeligenstädterin deshalb um einiges mehr weg und beweist Nehmerqualitäten. Für Angela Merkel sehen wir schwarz.



Photo: action press

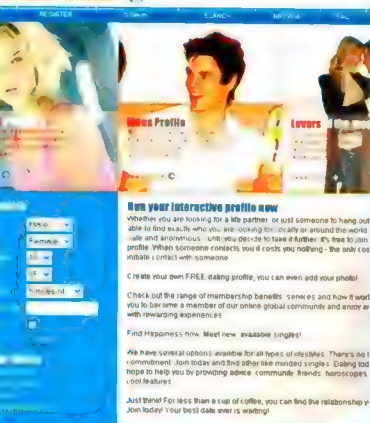
**Ozzy Osbourne vs. Michael Jackson** Der Fürst der Finsternis gegen den König des Pops. Während Ozzy mit schrägen Zuckungen und wilden Beschimpfungen punktet, setzt Michael seinen schwulen Tanzstil ein. Da der Rocker aus Birmingham sowieso unsterblich ist, hat der Kinderferndux kaum eine Chance. Bereits nach wenigen Minuten sieht der Ex-Farbige aus wie ein Zombie. Ah, Moment ... Das war ja vor dem Kampf auch schon so.



## Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ENTDECKT PARTNERVERMITTLUNGSNISCHEN.

MMO Dating  
Dating for Gamers



### Mitspielerin fürs Leben

Von jungen Kerten können Betreiber amerikanischer Fernsehsender gar nicht genug bekommen. All die Werbemillionen für klassische Männersachen von Pick-up-Trucks bis Dosenbier sind dem demographischen Filetstück der konsumfreudigen 18- bis 34-Jährigen zu verdanken. Die schalten nur dummerweise in wachsender Anzahl ab, um sich mit Computerspielen zu vergnügen. Vor allem die zeitintensiven Online-Titel haben Marktforscher als Todfeind der großen TV-Anstalten ausgemacht. Die Suchtwirkung von *Counter-Strike*, *World of Warcraft* und Konsorten wirft noch gravierendere gesellschaftliche Probleme auf: Wie sollen Jungmänner ihren Beitrag zur Arterhaltung und Rentensicherung leisten, wenn sie vor lauter Probespielen für den nächsten Clan-Abend nicht von der Maus wegkommen? Wagemutig wirft sich „Massively Multiplayer Online Dating“ ([www.mmo-dating.com](http://www.mmo-dating.com)) in die Bresche und verheißt Liebesglück-Anbahnung mit Gleichgesinnten. Spielerinnen und

Spieler posten ihre Profile, Mutige stellen ein Bild dazu und dann hofft man das Beste. Bei der sorgfältigen Recherche unter den Spielerinnen-Profilen stießen wir auf verlockende Vorschläge wie „Vielleicht könnte unser erstes Date in Everquest stattfinden?“ Auf jeden Fall billiger als Kino und Abendessen. Andere Damen haben sehr spezifische Partneranforderungen: „Wenn du ein Fan von White-Wolf-Spielen und Anime bist, könnte ich die Idealfrau für dich sein.“ Vorbei die Zeiten, als Porsche und Waschbrettbauch genühten, um Mädels zu beeindrucken. Bevor Sie sich jetzt zu sehr von Ihren Hormonen durchschütteln lassen, hier ein paar mahnende Worte. Beziehungen zwischen Anhängern verschiedener Religionen (also PC und Xbox Live) sind nicht unproblematisch. Komplaktionen drohen auch in der Kategorie „Ich heirate eine Familie“, denn oft bringen beide Partner ihren jeweiligen Gildenanhang in die Beziehung mit. Geht das Herzglück in die Brüche, droht zudem Streit ums Sorgerecht für gemeinsam aufgefäppte Rollenspiel-Charaktere.

HEINRICH LENHARDT

»Armin M.s Kochbuch aufgetaucht.«



# Genieße den Augenblick!

In **DRAGONSHARD** ziehen Sie nicht nur gegen vieläugige Monster zu Felde, sondern erkunden eine komplette Fantasywelt.



**Echtzeit-Strategie** Entwickler-Veteran Ed Del Castillo (*Command & Conquer*) schickt Sie mit *Dragonshard* in die neue *Dungeons & Dragons*-Welt Eberon. Dort treffen gewaltige Fantasy-Armeen aufeinander, um ihre Konflikte zu bereinigen. Bei der Lizenz dürfte aber klar sein, dass Sie auch jede Menge Rollenspiel-Elemente erwarten. Mit kleinen Abenteuergruppen besuchen Sie

dunkle Kerker, wobei Ihre Recken ihre Fähigkeiten ausbauen. Diebe eignen sich als Kundschafter oder fallen Feinden in den Rücken, Krieger schützen Zauberer, Priester heilen Verwundete. Bis 2005 müssen Sie sich gedulden, bevor Sie den Talkessel „Ring der Stürme“ erobern und das Geheimnis verschollener Elfen lüften.

ANDREAS BERTITS

Info: [www.liquid-entertainment.com](http://www.liquid-entertainment.com)

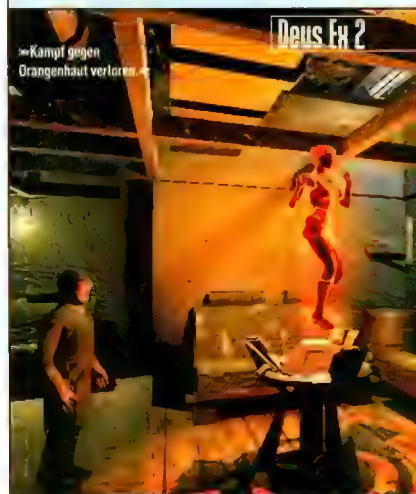
## GERUCHTE KÜCHE

Im Internet kursieren wilde Gerüchte über eine Übernahme von Eidos. Ist da etwa was dran?



Es brodelt schon wieder im Blätterwald – und niemand blickt mehr durch. Das Geschehen in chronologischer

Reihenfolge: Am 8. August berichtete die englische Zeitung *Sunday Telegraph* von einem angeblichen Übernahmeangebot des französischen Spieleherstellers Ubisoft für den britischen Konkurrenten Eidos in Höhe von 215 Millionen Pfund (etwa 323 Millionen Euro). Manager der beiden Firmen hätten sich schon zu Gesprächen getroffen, hieß es. Geäußert hat sich natürlich niemand zu den Spekulationen. Was weitere heraufbeschwor. Einen Tag später dichtete man mit Activision, THQ, Microsoft und Codemasters der haben Branche ein Interesse an Eidos an. Schließlich meldete das englische Branchenmagazin *MCV* am 10. August, dass nun Electronic Arts mit einem 240-Millionen-Euro-Angebot am besten im Rennen liege. Die Fakten: Eidos schien in jüngerer Vergangenheit wirklich ein paar Probleme zu haben, denn das Unternehmen gab in diesem Jahr bereits drei Gewinnwarnungen heraus. Die Verkaufszahlen der Spiele *Deus Ex 2*, *Thief 3* und *Hitman: Contracts* blieben offenbar hinter den Erwartungen zurück. Doch wenn der Metzger von nebenan eine Zeit lang ein paar Salamis weniger verkauft, muss er deshalb ja auch nicht zwangsläufig von Aldi geschluckt werden. Bis Redaktionsschluss gibt es keine Stellungnahme eines hochrangigen Eidos-Mitarbeiters zu den Vermutungen, die deshalb solche bleiben. CHRISTIAN BIGGE







### Reise- fieber

Nach so viel Stress  
braucht Duke erst mal eine Pause.

**Ego-Shooter** 1. Endlich wieder harte Fakten zu Duke: Nach dem Forever-Chaos Duke gewinnt sich nach vielen Jahren neuerlicher Entwicklung eine Pause und kehrt zu Bayern. Die Action-Demos war hier und niemand hat jemals 100 Meilen lange Märsche...

...und der hat...  
...die Idee...  
...erschaffen...  
...Technik...  
...Duke...  
...auf...  
...warum...  
...haben...  
...wäre...  
...Counter-Strike...  
...dieser...  
...dar...  
...wird...



»Grenze Energie-sparlinie.«



## Der letzte Schrei



Ganz schön schön: Im Internet sind neue Bilder zur kommenden **UNREAL ENGINE 3.0** aufgetaucht.

**Ego-Shooter** | Während wir uns in Spielen wie *Unreal Tournament 2004*, *Thief: Deadly Shadows*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und *Deus Ex: Invisible War* noch mit der aktuellen Unreal-Technologie vergnügen, basteln die Macher schon an der nächsten Grafik-Generation mit dem Namen Unreal Engine 3.0. Diese soll in knapp zwei Jahren erstmals zum Einsatz kommen und überzeugt durch unübertroffene Detailfülle und spektakuläre Animationen. Doch das hat seinen Preis: In Zukunft geht ohne DirectX-9-Grafikkarte gar nix, ein sehr schneller Prozessor ist ebenfalls Pflicht. Wer mehr über die Engine erfahren will, sollte die offizielle Seite besuchen.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: [www.unrealtechnology.com](http://www.unrealtechnology.com)



»Wenn Schwiegermutter mit Sack und Pack vor der Tür steht, suchen Sie besser das Weite.«

## Zweitkampf!

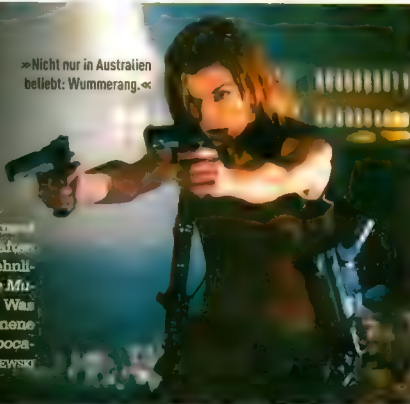
Das Ende der Welt naht! Mit **RESIDENT EVIL: APOCALYPSE** geht der Zombiekampf im Nino in die nächste Runde.

**Spielumsetzung** | Den 10. September sollten sich alle Horrorfilm-Fans blutrot in ihrem Kalender anstreichen. Dann nämlich begibt sich Zuckerschnecken Millia Jovovich (*Das fünfte Element*) alias Alice erneut ins virenverseuchte Raccoon City und schnitzelt mit übernatürlichen Kräften Horden von Untoten in spektakulären Action-Szenen. Die ebenfalls ansehnliche Sienna Guillory (*Time Machine*) als Jill Valentine und Oded Fehr (*Die Mumie*) als Carlos Oliveira leisten der Heldin schlagkräftige Gesellschaft. Was den Fans bei diesen Namen sicher sofort auffällt: Das Ende 2000 erschienene Spiel *Resident Evil 3: Nemesis* dient als Grundlage für *Resident Evil: Apocalypse*. Wir sind gespannt!

LUKASZ CISZEWSKI

Info: [www.sonypictures.com/movies/residentevilapocalypse](http://www.sonypictures.com/movies/residentevilapocalypse)

»Nicht nur in Australien beliebt: Wummerang.«



## Lenk schon ein!

Damit Sie bei *Xpand Rally* garantiert in der Spur bleiben, spendiert Ihnen Koch Media eines von zwei edlen MOMO Racing Force Feedback-Lenkrädern aus dem Hause Logitech. Außerdem winken den Teilnehmern drei USB-Memorysticks mit 128 Megabyte Speicher von Attaché sowie fünf Überraschungsrucksäcke. Um zu gewinnen, beantworten Sie einfach unten stehende Frage. Kleiner Tipp am Rande: Ist vielleicht in unserer *Xpand Rally*-Vorschau auf Seite 72 sogar die Lösung zu finden?



2N

Frage: In welchem Land hat der Entwickler Techland seinen Firmensitz?

- A) USA
- B) Polen
- C) Deutschland
- D) Russland

5N



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte der Gewinnspielseite 20.

Der Wettbewerb ist ausgeschossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer Media AG dürfen nicht teilnehmen.



Was können eine Handvoll Männer schon ändern?

# ALLIES!



 „Dürfte neue Standards setzen“  
[www.4players.de](http://www.4players.de)



# SOLDIERS

HEROES OF WORLD WAR II

PC  
CD



EWY  
1999



+++ Auf dem Feld der Ehre entscheidet jeder Zug... +++

Winter. Feindlichen Linien. Umgeben von einer gigantischen Übermacht. Und mitten-  
drin eine kleine Spezialeinheit. Bedingungen, unter denen vor allem eines zählt:  
Nerven aus Stahl. Soldiers: Heroes of World War II verbindet unalibarte Kommando-  
Action mit einer packend-realistischen 3D-Grafik in historisch-akkuratem Setting. Als  
Kommandeur von alliierten, deutschen oder russischen Truppen führt man sein Team zum  
Sieg. Oder ins bittere Verderben...

[www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

Codemasters 

GENIUS AT PLAY™



# LIES MICH!

## DIABOLIQUE: LICENSE TO SIN



**Action** | Als Special Agent Dark Eaville sind Sie im Action-Schleichspiel *Diabolique: License to Sin* hinter dem Teufel her. Mit Superkräften ausgestattet, infiltrieren Sie feindliche Gebiete, setzen taktische Fähigkeiten und schwere Waffen ein, um den Schergen des Satans Feuer unter dem Hintern zu machen. Voraussichtlich 2005 bewegen Sie sich ganz elegant im teuren Anzug und Nobelkarre durch hübsche 3D-Landschaften. (MB)

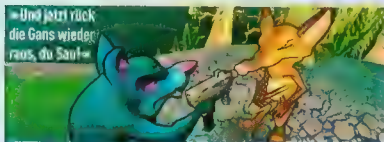
Info: [www.diaboliquegame.com](http://www.diaboliquegame.com)

## KNIGHTSHIFT 2: CURSE OF SOULS

**Strategie/Rollenspiel** | Im Nachfolger des Genremixes *Knightshift* von Zuxex wandern Sie erneut als Glücksritter durch bizarre Dimensionen und hindern Dämonen am Machtgewinn. Dabei treffen Sie auf Schweine-liebende Zwerge, komische Monster und Frösche, die als Prinzen leben. Die Entwickler gestalten den Rollenspielpart komplexer und bauten mehr Hack'n-Slay-Elemente ein. Im November warten neun Hauptcharaktere, mehr als 5.000 Waffen, über 100 Gegenstände, eine verfeinerte Grafik und zusätzliche Mehrspielermodi. (MB)

Info: [www.knightshift.com](http://www.knightshift.com)

## CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS

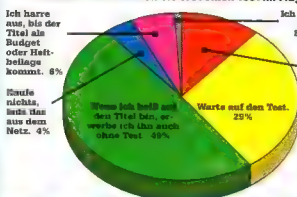


**Action** | Schrii! Bald schlagen sich auch auf dem PC Cartoon-Figuren in bester *Bugs Bunny*-Manier die Rube ein. Die Kämpfe bestreiten Sie teils rundenbasiert, teils in Echtzeit in einer komplett zerstörbaren Umgebung. Als hätte man *Worms 3D* und *Unreal Tournament* gekreuzt, ballern Sie sich durch 16 Landschaften. In der Kampagne oder in Mehrspielerkämpfen hauen Sie ab Februar 2005 zu. (MB)

Info: [www.cenega.com](http://www.cenega.com)

## SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf [www.paction.de](http://www.paction.de) gefragt: Kaufen Sie Spiele, die Sie interessieren, sofort nach Erscheinen oder warten Sie erst einen Test im Magazin ab?



# Ungelegter Dreier

Der texanische Entwickler **WARTHOG** und schickt ein infernalisches Trio ins Rennen. Da könnte was für Sie dabei sein.



## Echtzeit-Strategie/Rollenspiel

Mit *Conquest 2: The Vyrum Uprising*, *Fallen Kingdoms* und *Wrath and Skeller* schürt Entwickler Warthog (Starlancer, *Wolverine's Revenge*) gleich drei heiße Eisen im Feuer. Während Sie sich Ende 2005 in *Conquest 2* als eine von vier Rassen strategische 3D-Echtzeitkämpfe in den unendlichen Weiten des Welt-raums liefern, verfrachtet Sie das Rollenspiel *Fallen Kingdoms* im November 2006 in die düstere Fantasywelt Aegion. Aus einer Sicht von schräg oben metzeln Sie sich durch die Untoten-Legionen des bösen Dämonen Undrath. Viele Nebenaufgaben ziehen Sie in die spannende Geschichte. *Wrath and Skeller* setzt derweil auf volle Action: Noch in diesem Jahr treten Sie als mächtiger Barbar Wrath gemeinsam mit seinem Bruder gegen einen ausgerüsteten Zauberer an. Mit derbem Humor, schlagkräftigen Argumenten und jeder Menge Magie bieten Sie den Horden an Monstern Paroli und kehren den Helden raus.

ANDREAS BERTITS

Info: [www.warthogtx.com](http://www.warthogtx.com)

## ATARI macht mobil!

Schluss mit langweiligen Zugfahrten und oder Wartezimmer-Sicherheiten! Atari versüßt Ihnen die Freizeit mit goldenen Game Boy Advance und feinen Spielesammlungen. Insgesamt verlosen wir drei Gewinnpakete mit folgenden Schmarckeln:

1x Golden Boy Advance  
5x Atari Classics

Na? Interessiert?  
Beantworten Sie einfach  
unsere Preisfrage!



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitbewerber der Spionagen und der COMPUTEXT, MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die gesamten Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.





PAIN SUFFERING DEATH

IT'S COMING FOR YOU



ACTIVISION



DOOM<sup>3</sup>



# Mitmachen und abgreifen per SMS!



## ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 18

Sie haben sich schon immer gefragt, wie Sie langweilige Zug- oder Autofahrten ohne zu zucken überstehen? Müssen Sie nicht mehr. Atari und PC ACTION verlosen drei Gewinnpakete mit jeweils einem Game Boy Advanced samt fünf Spielen. Beantworten Sie die Frage auf Seite 18 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 63“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 63 A) an die 81114\* (aus Deutschland), 0900 101010\*\* (aus Österreich) oder 72444\*\*\* (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 211\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari-6B“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## X-PC RALLY

SEITE 16

PC ACTION und Koch Media bringen Sie zum Rassen. Zum Beispiel mithilfe von zwei edlen MOMO-Racing-Force-Feedback-Lenkrädern, die in Xpand Rally für eine stabile Kurvenlage sorgen. Damit Sie mit Ihren Spielständen prahlen können, gibt's obendrein drei USB-Memorysticks mit 128 MByte Speicherkapazität zu gewinnen. Beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 64“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 64 C) an die 81114\* (aus Deutschland), 0900 101010\*\* (aus Österreich) oder 72444\*\*\* (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 211\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Xpand Rally“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## MEDIEVAL LORDS

SEITE 101

Laute gezzuck! PC ACTION schmeißt in Zusammenarbeit mit Pointsoft gleich sieben Fanpakete zu Medieval Lords unter das Volk. Beantworten Sie die Frage auf Seite 105 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 65“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 65 A) an die 81114\* (aus Deutschland), 0900 101010\*\* (aus Österreich) oder 72444\*\*\* (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 211\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Medieval“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## HEADSETS VON PLANTRONICS 66

SEITE 166

Jetzt gibt's was auf die Ohren! Zusammen mit Plantronics verlosen satte zehn Audio-66-Kopfhörersysteme. Beantworten Sie die Frage auf Seite 154 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 66“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 66 B) an die 81114\* (aus Deutschland), 0900 101010\*\* (aus Österreich) oder 72444\*\*\* (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 211\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Plantronics“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).



## DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 30

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 61“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 61 Doom 3) an die 81114\* (aus Deutschland), 0900 101010\*\* (aus Österreich) oder 72444\*\*\* (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 212\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an [liebling@pcaction.de](mailto:liebling@pcaction.de).



## DARAUF WARTEST DU?

SEITE 30

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsuchtesten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 62“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 62 Stalker) an die 81114\* (aus Deutschland), 0900 101010\*\* (aus Österreich) oder 72444\*\*\* (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 212\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an [habenwill@pcaction.de](mailto:habenwill@pcaction.de).



\* € 0,49/SMS (alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); \*\* € 0,60/SMS; \*\*\* Sfr 0,70/SMS; \*\*\*\* € 0,41/Min.; \*\*\*\*\* Sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnberechnung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.





Als amerikanischer GI lassen Sie während des virtuellen Zweiten Weltkriegs im Südpazifik die Sau raus. Wie im erfolgreichen Vorgänger mimen Sie in *Medal of Honor: Pacific Assault* nicht den Superhelden, sondern sind ein x-belliger Soldat unter vielen. Dank der exzellenten Spielphysik und überragender Optik erwarten Sie in 25 Missionen packende Schlachten. Erscheinungsdatum: September 2004. Ausweiskopie des Prämiempfängers notwendig\*.  
Prämien-Nr.: 002400

CONTACT: NEMO INC., Attn: Rick Steyer, 3700 Park Boulevard, San Francisco, CA 94132

# NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rufen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

»Houston, wir haben ein Problem.«

Felix Lohmeier  
Aka Parcofic  
22 Jahre  
PlanetLAN  
f@planetlan

Foto: ProGaming.de

**ASUS WWCL**  
official LAN League of WCG



## Mausfrauen

Der Futuroscope-Park in Frankreich zeigt uns die Zukunft schon heute. Gibt es einen passenden Ort für die Weltmeisterschaft der Computerspieler?

**E-Sport** | Das Grand Finale des Electronic Sports World Cup begelsterte im Futuroscope-Park in Frankreich Tausende E-Sport-Anhänger. 500 Profispieler kämpften in sieben Disziplinen um 200.000 Dollar Preisgeld. Zuvor hatten sie sich in mehr als 40 Ländern qualifiziert. Die futuristische Architektur des Parks mit 3D-Kino und Außenbühne gab ein imposantes Bild ab. Wir Deutschen machten lange Geschichte, denn wir blieben bis auf einen Doppelsieg von „Burnin' Death“ und „The 4th“ in Unreal Tournament 2004 aus. Im mit 100.000 \$ dotierten Counter-Strike-Turnier der Männer schieden die deutschen Teams „Octane“ und „Mousesports“ frühzeitig aus. Ebenfalls kein Glück hatten die „Catz“, die sich im Coun-

ter-Strike-Turnier der Frauen versuchten. Auch hier waren es die Dänen, die mit ihrem Team „all 4 one“ (kleines Bild) das Turnier

gewinnen abschlossen. Die deutsche Mitfavoritin „Sylvia“ Holthuis musste seinem „E-Sportbewussten koreanischen“ Kollegen „aT-FoV“ den Vortritt lassen. Fußball-Frauen und Pro Evolution Soccer 3 sowie FIFA Football 04 der Männer. In der neuen Disziplin siegte „Samsam“ aus Frankreich, „Xside“ Walke aus Deutschland sowie Informanten „Doris“ und die Ergebnisse der Unreal Tournament, Painkiller und Pro Evolution Wettbewerbe finden sich im Internet bei [www.pro-gaming.de](http://www.pro-gaming.de)

FELIX LOHMEIER

Info: [www.pro-gaming.de](http://www.pro-gaming.de), [www.esworldcup.com/2004](http://www.esworldcup.com/2004)

### GEWINNSPIELER

Der Electronic Sports World Cup aus Frankreich ist neben den World Cyber Games und der CPL der härteste internationale Wettkampf. Hier sind die neuen Weltmeister der wichtigsten Disziplinen, die sich gegen 500 Pro-Gamer aus 40 Ländern durchsetzten:

#### COUNTER-STRIKE 1.5

1. PLATZ: TITANS (DÄNEMARK): \$40,000
2. PLATZ: SPIXEL (SCHWEDEN): \$24,000
3. PLATZ: VIRTUS.PRO (POLEN): \$12,000

#### COUNTER-STRIKE 1.5 FEMALE

1. PLATZ: TEAM ALL 4 ONE (DÄNEMARK): \$10,000
2. PLATZ: LADIES.AMD (BRASILLEN): \$6000
3. PLATZ: NEW4TEIBO (CHINA): \$2000

#### WARCRAFT 3 TFT 1.0

1. PLATZ: AT-FOV (KOREA): \$10,000
2. PLATZ: MADFRAG (SCHWEDEN): \$6,000
3. PLATZ: HEMAN (SCHWEDEN): \$3,000

#### PRO EVOLUTION SOCCER 3 1.0

1. PLATZ: SAMSAM (FRANKREICH): \$10,000
2. PLATZ: XSIDE (DEUTSCHLAND): \$6,000
3. PLATZ: CHENZHIJIANG (CHINA): \$3,000



»Teurer Spaß: preisgekrönte Prostituierte.«

## WILLKOMMEN IM DSCHUNGEL



Foto: GameCon e.V.



# Friss und dann stirb!

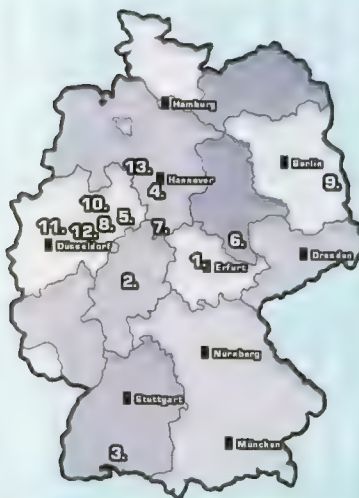
Auf LAN-Partys wird nicht nur geballert, sondern auch ordentlich gegessen. Auf der **SOMMERCON** verbrachten 235 Netzwerkcamper ihren Urlaub mit flimmernden Monitoren.

**LAN-Party** | Wer im Hochsommer ein Netzwerkcamp in einer Schule aufschlägt, muss doch verrückt sein. Wer tauscht schon freiwillig das Surfbrett gegen Maus und Tastatur? So scheint das Netzwerkcamp des GameCon e.V. auf den ersten Blick nur echte Freaks anzuziehen. Doch es waren keine 235 Verrückten, die sich in den schattigen Klassenzimmern des Werner-Heisenberg-Gymnasiums in Heide (Schleswig-Holstein) Camp und Dauernetzwerk für zwei Wochen LAN-Party-Exzess einrichteten. Denn das Rahmenprogramm der SommerCon 2004 bot gemeinsame Grillabende, viel Sport im Freien und Planschen im Pool. Motto: „Kein Sand, aber massig Fun“. Spätpubertierende Jungs machten es mit Wasserpistolen den zahlreich teilnehmenden Mädels schwer, mit trockenen T-Shirts ins Klassenzimmer zu kommen. Als allerdings die Sonne unterging, wurde bis tief in die Nacht konzentriert in Turnierspielen geballert. Es bildeten sich eingeschworene Gemeinschaften in jedem Raum, die dann gegeneinander antraten. Für den Kontakt zur Außenwelt sorgte eine 6Mbit-Standleitung ins Internet. Das nächste Netzwerkcamp startet im Winter, doch nächstes Jahr gibt es die Fortsetzung der vernetzten Sommerferien. **FELIX LOHMEIER**  
Info: [www.gamecon.de](http://www.gamecon.de)

# DA MUSST DU HIN!

## TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die besten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	ASUS Logo	Anmelde- status	URL
<b>DEUTSCHLAND</b>						
1 Das Grosse Beben 7	27.08.2004	99096 Erfurt	832	X	■	<a href="http://www.das-grosse-beben.de">www.das-grosse-beben.de</a>
2 C-MaxX enlarged	03.09.2004	36304 Alsfeld	800	X	■	<a href="http://www.enlarged.de">www.enlarged.de</a>
3 lan-force 4	03.09.2004	78333 Stockach	504	X	■	<a href="http://www.lan-force.de">www.lan-force.de</a>
4 LANarena 8	03.09.2004	31137 Hildesheim	812	X	■	<a href="http://www.lanarena.de">www.lanarena.de</a>
5 HC-lan IX	17.09.2004	34414 Warburg-Scherfede	450	✓	■	<a href="http://www.hc-lan.de">www.hc-lan.de</a>
6 LANwirtschaft VI	17.09.2004	06237 Spargau	627	X	■	<a href="http://www.lanwirtschaft.de">www.lanwirtschaft.de</a>
7 The Zenith	24.09.2004	37081 Göttingen	1800	X	■	<a href="http://www.thezenith.de">www.thezenith.de</a>
8 NSN v7.0	01.10.2004	33154 Paderborn	504	X	■	<a href="http://www.nulsafnetz.de">www.nulsafnetz.de</a>
9 Leaving the Reality 9	01.10.2004	15234 Frankfurt/Oder	500	X	■	<a href="http://www.ngffo-ev.de">www.ngffo-ev.de</a>
10 Slaughterhouse #12	08.10.2004	33378 Rheda-Wiedenbrunn	1012	✓	■	<a href="http://www.mytsh.de">www.mytsh.de</a>
11 neverLAN2004	15.10.2004	44145 Dortmund	400	X	■	<a href="http://www.neverlan2004.de">www.neverlan2004.de</a>
12 [ju:nien] VIN	22.10.2004	58093 Hagen	652	X	■	<a href="http://www.junian.de">www.junian.de</a>
13 GSH-VIII	22.10.2004	30827 Garbsen	420	✓	■	<a href="http://www.gsh-lan.com">www.gsh-lan.com</a>
<b>ÖSTERREICH</b>						
Days of Thunder 2k4	27.08.2004	4910 Ried	800	X	■	<a href="http://www.dot-lan.at">www.dot-lan.at</a>
LAN04 :: The Awakening	10.09.2004	3400 Klosterneuburg	264	✓	■	<a href="http://www.landing.at">http://www.landing.at</a>
Singularity V 3.0	29.10.2004	9210 Pörschach	330	✓	■	<a href="http://www.singularity.net">http://www.singularity.net</a>
<b>SCHWEIZ</b>						
sLANp X	24.09.2004	4000 Basel	1600	✓	■	<a href="http://www.slanp.ch">www.slanp.ch</a>
Blue Screen V	01.10.2004	9200 Gossau SG	200	X	■	<a href="http://www.blue-screens.org">www.blue-screens.org</a>
CTRL+ALT+DELETE 7	08.10.2004	9240 Uzwil (SG)	200	X	■	<a href="http://www.ctrl-alt-delete.info">http://www.ctrl-alt-delete.info</a>
NetGame Con IV/2004	15.10.2004	3076 Worb (BE)	210	X	■	<a href="http://www.netgame.ch">www.netgame.ch</a>
InternatioLAN	16.10.2004	1630 Bulle (FR)	200	✓	■	<a href="http://www.internationalan.com">www.internationalan.com</a>





**E-Sport** In der ersten Saison der European Nations Championship der ESL traten 24 Länder mit ihren Nationalmannschaften an. Jeweils sechs Teams in Counter-Strike und Warcraft 3 qualifizierten sich für das Finale, das am 4. und 5. September im Kölner KOMED stattfindet. Neben Ruhm und Ehre winken der siegreichen Nation 20.000 Euro Preisgeld. Das deutsche Team hat im Warcraft 3-Turnier in einem letzten grandiosen Spiel Griechenland mit 5:0 weggeputzt und steht damit im Finale. Dort werden die Spieler auf Frankreich, Dänemark, Schweden, Bulgarien und die Niederlande treffen. In der Counter-Strike-Qualifikation war zum Redaktionsschluss noch ein Spiel des deutschen Teams gegen Spanien offen. Als Gegner stehen fest: Finnland, Großbritannien, Griechenland und Österreich. Alle Finalsplele werden für das Publikum live vor Ort kommentiert, aber auch per Stream ins Internet übertragen.

FELIX LOHMEIER

Info: [www.esl-europe.net/enc](http://www.esl-europe.net/enc)

## BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER DEN GENERATIONENUNTERSCHIED.



### Sport im Wandel

Dinge, die für den einen oft selbstverständlich sind, können für andere wiederum ein großes Mysterium bleiben. Bruchrechnung ist so ein Thema für mich. Sex ist es für die PC ACTION-Redaktion und E-Sport ist es für noch verdammt viele da draußen. Besonders die „ältere“ Generation kann mit dem Begriff nicht wirklich viel anfangen. Meine Eltern zum Beispiel. Der einzige Clan, den sie kennen, ist der Denver Clan. Mit viel Geduld (und ein paar gut getimten Elektroschocks) kann aber selbst diesen Menschen die interaktive Welt des E-Sports und des Internets näher gebracht werden. Natürlich ist es nicht einfach. Denn für diese Generation, die den Anrufbeant-

worter als Wunderwerk der Technik betrachtet und die ohne zu zögern ein Wireless-LAN-Kabel bei Ebay ersteigern würde, hat ein Computerspiel nichts mit Sport zu tun. Und so Unrecht haben sie da auch nicht. Deshalb reden wir auch nicht von Sport, sondern von E-Sport. Ein kleiner, aber sehr feiner Unterschied. Ganz abgesehen davon, wie man es nun nennen mag; selbst der größte Skeptiker muss einsehen, dass das Thema elektronischer Sport nicht einfach nur „Trend“ und in wenigen Monaten wieder verpufft ist. Vielmehr handelt es sich um eine komplett neue Jugendbewegung, ja sogar eine Jugendkultur. Obwohl ich mich schon lange mit dem Thema E-Sport und Online-Gaming beschäftige, ist mir das erst beim „Electronic Sports World Cup 2004“ in Poitiers richtig bewusst geworden. Spieler und Zuschauer aus über 50 Ländern kamen nach Frankreich, um an der digitalen Weltmeisterschaft teilzunehmen. Alle Altersgruppen, Religionen und Geschlechter waren dort vertreten. Es war ein unvergleichliches Erlebnis und durchaus faszinierend. Natürlich ist es schwer, meiner Oma von diesem Phänomen zu erzählen. Aber seitdem Griechenland Fußball-Europameister geworden ist, kann man auch die ältere Generation zunehmend leichter von neuen Entwicklungen überzeugen. Danke, Ottil!

ETIENNE GARDÉ

# SIMS 2

IGOR, HAST DU ALLES BEKOMMEN ??



ICH LIEBE DIE NEUE "DNA-BAUSTEIN-FUNKTION"!



SORRY, ABER ICH FIND'S SCHEISSE!



© 2004 WWW.GUNJACK.DE

# BATTLEFIELD VIETNAM

PC CD

EA GAMES

game boy

game boy

game boy

game boy

game boy



PC DVD

ROM

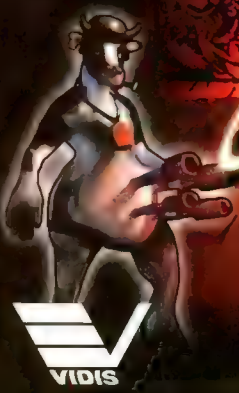


LOAD YOUR WEAPON!

GET PSYCHOTOXIC!

03. SEPTEMBER 2004

[WWW.PSYCHOTOXIC.COM](http://WWW.PSYCHOTOXIC.COM)







# Auf die Schnelle

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das derzeit beste Mauspad für Profizocker: das MTW-XXL-Pad von GamersWear ([www.gamerswear.com](http://www.gamerswear.com))!

**GamersWear**



**E**in gutes Mauspad gehört zu den wichtigsten Waffen jedes Spielers. Auf der von GamersWear produzierten Matte prangt das Clan-Logo von MTW – ein Qualitäts-Siegel für erfolgreiche Shooter-Duelle? Das Mousepad XXL

beeindruckt zunächst durch seine enorme Größe von 35 x 44,5 Zentimetern. Die angenehme Höhe von 2,7 Millimetern sorgt für ermüdungsfreies Spielen, ebenso die rutschfeste Beschichtung auf der Unterseite und die Oberfläche aus abrieb-

festem Material. Gerade Spieler, die für eine bessere Genauigkeit bevorzugt mit einer niedrigen Mouse-Empfindlichkeit (low sens) spielen und so platzmäßig öfter mal ins Rudern kommen, werden von diesem Pad begeistert sein. Im

Praxistest mit aktuellen optischen Mäusen lieferte die Maus-Unterlage absolut präzise Ergebnisse und arbeitete ohne Aussetzer. Den PC-ACTION-Gold-Award für das beste Spieler-Mauspad hat sich das MTW-XXL-Pad absolut verdient!

Bequemer und schneller online abonnieren:

**abo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

**PC ACTION**

Preisen ausgereicht per Post oder Fax an: PC ACTION, Computer-Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stuckelohrort, Fax: 0451-386730. Für Österreich: Unerservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5001 Hof, Fax: 0663-6216-002571

- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD  
(€ 55,20/12 Ausgaben (+ € 1,00/Verg.), Bestell-€ 66,20/12 Ausgaben, Österreich € 67,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD und CD-ROM  
(€ 55,20/12 Ausgaben (+ € 1,00/Verg.), Bestell-€ 66,20/12 Ausgaben, Österreich € 67,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM  
(€ 55,20/12 Ausgaben (+ € 1,00/Verg.), Bestell-€ 66,20/12 Ausgaben, Österreich € 67,20/12 Ausgaben)

Bitte den neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Buchung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Strasse, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefonnummer (1-Bild) (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Ein Preislos geht zu folgenden Adressen \_\_\_\_\_

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Strasse, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefonnummer (1-Bild) (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

**MTW-Mousepad XXL (Art.-Nr.: 002561)**

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Bevorzugte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Kontokorrent (Prämienreferenz ca. 2-3 Wochen)

Kontokorrent \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

Kontostichtzeit \_\_\_\_\_

Kontoinhaber \_\_\_\_\_

☐ Gegen Buchung (Prämienreferenz € 100 bis 1000)

Das rechtliche Erhalten dieses Prämienantrages und neuer Nummer setzt ein und dasselbe Person sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gemeldet wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Die Abo-Angebote gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Bezahlung aufgrund einer Kontokorrentbuchung von ca. zwei Wochen nicht immer auf der nächsten Ausgabe zugunsten steht.

Name, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minoritätsgeschäften gesetzlicher Vertreter) \_\_\_\_\_

CDMP/12.0030 K1. R. 04-05-07. T1. 06162 Stuck. Postfach 1129 Stuckelohrort

# LESER BRIEF

## Schiebung!

Der Tag kommt, Harald Fränkel geht. Aber keine Sorge, Sie kriegen auch weiter Ihre monatliche Portion Boshaftigkeit.

Sentimentalität ist nicht mein Ding. Also machen wir's kurz: Ab sofort hat PC ACTION eine neue Briefkastentante. Zwei Stück sogar. Meine Wenigkeit verlässt das bekloppteste Magazin der Welt, um sich einer neuen Aufgabe innerhalb des Verlags zu widmen. Ich möchte allen Lesern danken, die mir die Treue gehalten und über sieben Jahre mit ihren lustigen Briefen viel Freude bereitet haben. Wer mich nicht mochte, möge sich an dieser Stelle bitte einen ausgestreckten Mittelfinger vorstellen, danke. Meine Nachfolge bestreiten ein junger Penner, den ich in der Berliner Bahnhofsmision aufgabete, und ein zwei Meter großes Elend. Mein letzter Wille: Bitte behandeln Sie sie, wie Sie mich behandelt haben. So. Herrn Hesse kennen Sie bereits. Ich hol den neuen Mann mal, dessen Namen ich weder schreiben noch richtig aussprechen kann: Ey, Sie! Stellen Sie sich mal vor!



Mehr Schwachflug unter: [www.harald-fraenkel.de](http://www.harald-fraenkel.de)

**CISZEWSKI:** Was bitte? Ich soll mit dem langhaarigen Affen die undankbare Aufgabe des Leserbriefantworters übernehmen? Niemals! Die Leute werden uns im Doppel-pack doch noch mehr hassen als Sie!

**FRÄNKEL:** Natürlich müssen wir Ihnen beiden erst einen Damenschritt-Gedächtnis-haarschnitt wie den meinen verpassen. Dann haben die Leser eher Mitleid. Na?

**CISZEWSKI:** Den Rasierer lassen Sie schön stecken! Will schließlich nicht zum Gespött der Leute werden. Und was machen Sie jetzt eigentlich? In Rente gehen?

**FRÄNKEL:** Warum sollte ich einem Menschen wie Ihnen verraten, dass ich an einem strikt geheimen, geheimnisvollen Geheimgeheimprojekt mitarbeite? Hallo? Ein Mensch, der Lukasch Tschiffschaffski heißt, klaut doch bestimmt die Idee!

**CISZEWSKI:** Diskriminierung! Und dass Sie seit geraumer Zeit an Ihrer Umwandlung zur Frau arbeiten, ist doch kein Geheimnis mehr. Aber: Fakt ist, dass es ziemlich schwierig sein wird, ähnlich viel Schwachflug in die Leserbriefseiten zu packen wie Sie.

**FRÄNKEL:** Papperlapapp! Man muss nur ein bisschen blöd sein. Wenn's danach geht, machen Sie Ihre Sache bestimmt super, hehe.

**CISZEWSKI:** Arsch! Wir lassen uns einfach auf Ihr Niveau sinken, dann passt das schon.

Gut, dass wir drüber gesprochen haben. Werter Leser, ich wünsche es Ihnen hiermit zum letzten Mal: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel  
featuring Lukas Ciszewski & Joachim Hesse



## DIE HOFFNUNG STIRBT ZULETZT

*Ich bin nun schon seit drei Jahren ein treuer Leser eurer Zeitschrift! Und nun wollte ich nach drei Jahren endlich mal ein großes Lob loswerden. Der Artikel über Doom 3 war dermaßen authentisch und vor allem interessant zu lesen, dass ich an manchen Stellen dachte, ich wäre gerade selber am Zocken. Wirklich, der Artikel war einsame Spitze! Informativ, gut zu lesen, optisch ansprechend – eine wahre Glanzleistung. Danke! PS: Es denken nicht alle so über eure Zeitschrift wie diese Spießer, die monatlich in eurem Heft durch den Kakao gezogen werden. Ich zum Beispiel finde, dass eure Zeitschrift mit den sehr gut geschriebenen Artikeln und mit den teils makaberen Bildunterschriften, aber vor allem durch eure Ironie eine wahre Oase in der Wüste der Witzlosigkeit ist. Ach ja, eh ich etwas vergesse, an all die Spießer und Korinthenkecker da draußen: Ironie, womit die PCA übrigens voll gestopft ist, ist ein Zeichen von Intelligenz!*

CONSTANTIN VON KORTZFLEISCH, MUNSTER

Erstaunlich, gibt es doch noch Anzeichen für unsere Intelligenz? Dabei hatte der Verlags-Neurologe uns doch schon den Hirntod bescheinigt.

## PENNER!

*Hallo, ich hab 'ne grausame Entdeckung gemacht, ich weiß, was mit dem Isciturk geschahen ist. Eine Nacht hatte ich einen Traum, in dem ich mit verschiedenen Kollegen so durch einen Bahnhof ging und*



mir fiel nichts auf, als meine Kollegen plötzlich bei einem alten Schlucker stehen blieben. Anfangs war er mir schnuppe, doch dann erkannte ich, dass es euer Ahmet Isciturk war! Er saß da auf seinem ziemlich fetten Arsch und kokste und nahm Crack. Also legte ich ihm 2 Euro in seinen alten Hut, weil sich ja jemand um den Armen kümmern muss. [...]

CHAREL GAUL, PER E-MAIL

Wieso Traum? Der osmanische Gigant ist tatsächlich Klo-Vorsteher am Nürnberger Hauptbahnhof.

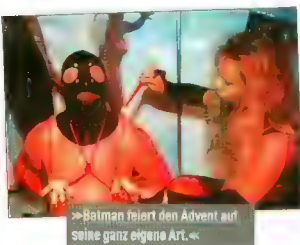
## LUSTIG, PETER!

Hallo liebe Kinder (PCA-Redaktion), ich bin der Peter und das ist ein Leserbrief. Klingt komisch, ist aber so! In so einem Leserbrief könnte man beispielsweise schreiben, dass das PC-Magazin PC ACTION einfach nur das Geiste auf Erden ist und dass die anderen Magazine voll abstinken gegen soeben genanntes PC-Magazin. Jedoch gibt es auch „besondere“ Menschen, die der Meinung sind, dass man sich hier über den IQ der Redakteure auslässt oder einfach nur 'ne dämliche Mail schreiben, weil sie es unverschämt finden, wie sie im Heft verarscht werden. Klingt komisch, ist aber so! So was nennt man Nullchecker, Analphabeten oder auch Flechzangen. Aber das erkläre ich euch ein andermal. Ever Peter, bis bald Kinder. \*Löwenzahn\*

PETER WOHLFAITH, PER E-MAIL

Wir sind uns noch nicht enig, zu welcher der drei genannten Gruppen wir dich zählen dürfen, Peterchen.

## MASOCHIST



Ihr Magazin ist das Primitivste, Sexistischste, Niveaulöseste, das ich je gelesen habe. Zum Beispiel die Bildbeschreibungen. Die sind doch wirklich das Letzte, wie doof muss jemand sein, damit ihm so etwas einfällt? Die Antworten auf die Leserbriefe sind mehr als arrogant und beleidigend. Aber ich kann euch sagen, wann das nicht so wäre, würde ich PC ACTION niemals kaufen. [...]

BRUNO SUTER, SCHWEIZ

**VORSICHT  
BISSIGER  
REDAKTEUR**

Gegenfrage: Wie krank muss jemand sein, damit ihm so etwas gefällt und er uns noch Geld dafür in den Arsch schmeißt?

## SCHÜLER- HILFE

Danke. Ohne die PC ACTION hätte ich die letzten beiden Jahre Bio, Chemie und Physik nicht überlebt. Wann ich nich' so auf Frauen fixiert wäre, würde ich euch alle sofort heiraten! Aber mal im Ernst: super Magazin, mit den beklopptesten Bildunterschriften, die ich kenne.

„BLUTENDER JERRY“ PER E-MAIL

Die Sprüche kennen wir. Hinterher kommst du dann angeschissen, weil du durchs Abi gerasselt bist und bei uns anfangen willst.

## BETT-LEER- GESCHICHTEN 1

Hey ihr! Finde eure Zeitschrift echt super! Ich will die Figuren haben, weil mein Mann einen so kleinen Sack hat, dass ich nicht daran rumspielen kann. Damit ich wenigstens etwas zum Spielen habe,

brauch' ich unbedingt die Spider-Man-Figuren! Bitte, bitte, bitte!

MELANIE S (NAME DER REDAKTION BEKANNT)  
HEINSBERG



## BETT-LEER- GESCHICHTEN 2

Hallo ihr Knallköpfe! Meine Frau beschwert sich immer bei mir, mein Sack wäre zu klein. Nun hätte ich gerne den „Xpand Rally“-Rucksack, damit ich endlich einen größeren Sack habe und sie endlich mal wieder daran rumspielt! [...]

MICHAEL G (NAME DER REDAKTION BEKANNT)  
HEINSBERG



Hi PCA-Redaktion! In eurer aktuellen Ausgabe habt ihr das Tony-Hawk-Gewinnspiel. „Wodurch wurde er berühmt?“ Von den Antworten macht bloß der zweieinhalbfache Salto Sinn, allerdings denke ich, dass ihr damit seinen legendären 90° meint und der ist eine zweieinhalbfache DREHUNG in der Luft mit dem Skateboard, versteht sich. Wie sollte man sich einen solchen Salto überhaupt vorstellen? Zwei Rollen in der Luft machen und dann schön mit dem Kopf auf dem Boden bremsen? [...]

STEFAN WEICH, PER E-MAIL

Du hast vollkommen Recht. Ein zweieinhalbfacher Salto ergibt natürlich keinen Sinn. Da Marc Brehme in der Vorausgabe im Wertungskasten von D-Day behauptete, das Echtzeit-Strategiespiel benötige 512 Gigabyte Arbeitsspeicher (Danke an den Antagsteller Niko Horn), durfte er vor den Augen des gesamten Verlages 32 halbe Salti auf die Bordsteinkante am Gebäudeingang vorführen. Merkwürdigerweise sah er danach besser aus als vorher. Ach ja: Die Fingerboards verlosen wir natürlich unter allen Einsendern.

## UND DER IST AUCH DOOF!

REDAKTEUR  
Jochim Hesse

VERKEHEN

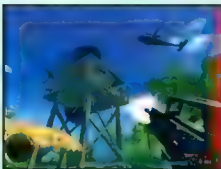
Wollte den Lesern allen Ernstes klarmachen, dass er während seines zweitägigen Aufenthaltes in London an einem PG mit einem Gigahertz Arbeitsspeicher saß. Toll, nicht? Unser aufmerksamer Leser Mathias Gruenewald wunderte sich schon. O-Ton: „Komisch, da ist eine ganz neue Arbeitsspeicher-Art auf den Markt gekommen und ihr schreibt in eurer Hardwaresektion gar nichts drüber!“ Sie merken: Herr Hesses technischer Sachverstand ist noch kleiner als sein Genital. Als Strafe musste unser Redaktions-Wischmob eine Woche lang das Redaktionsklo putzen. Danach hatte er eine richtige Scheißfunur.

ANTRAGSTELLER

Dieter Rückoldt,  
Johannes Waschke,  
Christian Wieser,  
Daniel Neufeld u. a.

# DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



**1** [1] **FAR CRY**  
Crytek



**3** [3] **COUNTER-STRIKE**  
Gooseman



**5** [2] **CALL OF DUTY**  
Infinity Ward



**7** [4] **BATTLEFIELD 1942**  
Digital Illusions



**9** [18] **UNREAL TOURNAMENT 2004**  
Epic Games



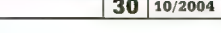
**11** [17] **WARCRAFT 3**  
Blizzard Entertainment



**12** [11] **JOINT OPERATIONS**  
Novalogic



**13** [16] **DIABLO 2**  
Blizzard Entertainment



**14** [10] **SACRED**  
Ascaron



**15** [12] **SPELLFORCE**  
Phenomic



**16** [8] **THIEF 3: DEADLY SHADOWS**  
Ion Storm



**17** [14] **MAX PAYNE 2**  
Remedy



**18** [DIXCU] **DOOM 3**  
id Software



**19** [DIXCU] **PRO EVOLUTION SOCCER 3**  
Konami



**20** [DIXCU] **STARCRRAFT**  
Blizzard Entertainment

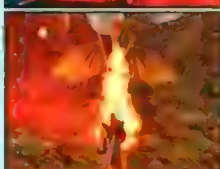
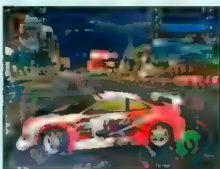
**2** [6] **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND**  
EA Black Box

**4** [5] **CODENAME: PANZERS PHASE ONE**  
Stormregion

**6** [7] **BATTLEFIELD VIETNAM**  
Digital Illusions

**8** [9] **GTA VICE CITY**  
Rockstar Games

**10** [13] **GOTHIC 2**  
Piranha Bytes



## DU HAST GEWONNEN!

David Gallus, Langenfeld erhält ein Spiel



**D-DAY**  
(Test des Monats 9/2004)

Wie heißt ihr derzeitiges Lieblingsspiel?  
Senden Sie eine ... mit dem Schusselwort ... und  
darauf folgend ein Leerzeichen und den ...  
(Geop. n. FTA 17.10.2004 an die ... 1114 ... (aus Deutschland).  
(Österreich oder ... (Schweiz).  
Oder rufen Sie einfach an  
Deutschland  
Schweiz : 0101 710 217 ...  
Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an ...  
... oder eine E-Mail an ...  
... schicken. Unter allen E-Mails werden  
verloren wir das aktuelle Spiel des Monats!

\* € 0,49/SMS (Vodafone-Kunden, davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magaz. € 0,37); \*\* € 0,60/SMS; \*\*\* sfr 0,70/SMS; \*\*\*\* € 0,41/min; \*\*\*\*\* sfr 0,50/min

Der Rechner ist ein elektronisches Spielzeug und ist nicht geeignet für die Verwendung als Computer. Die Haftung für Schäden durch den Einsatz des Computers ist ausgeschlossen.

Wenn wir Euch den Sack schicken, spielt Melanie eh nur mit sich selbst rum. Deshalb können wir das nicht verantworten. Aber wir kennen ein paar Nummern von Scheidungsanwälten.

## WAU!

Hi Leute, ihr seid echt gemeine Hundesöhne. Aber lustig. Normalerweise kaufe ich Zeitschriften nur wegen der DVD und schmeiße das Heft weg. Aber die PC ACTION lese ich komplett durch. Mir ist klar, solltet ihr meine Mail tatsächlich abdrucken, gebt ihr nur wieder euren Scheiß-Kommentar dazu ab. Also ... Fickt euch.

MICHAEL LEHRACH PER E-MAIL

Machen wir

## SUPER, MARIO!

Come on, it's time to go. Do the Mario! [...] Swing your arms from side to side. Come on, it's time to go. Do the Mario! Take one step, and then again. Let's do the Mario, all together now! Come on now. Just like that!

PAUL HORN PER E-MAIL



Wir sprechen kein Italienisch

## HER DAMIT! 1

Hi. Ich will das T-Shirt, wir passen gut zusammen. Die Leute sagen über mich auch ich sei „das Letzte“.

SIFFICILLIN' PER E-MAIL

Das Wortspiel war gar nicht mal schlecht. Das wirklich Letzte ist aber, seine Adresse nicht mit anzugeben. Besonders für dich.

## HANDARBEIT

Na ihr faulen Säcke? Immer noch nichts gemacht? Ihr seid den ganzen Tag bestimmt nur am Saufen und Fressen, oder? Korrigiert mich, wenn ich nicht Recht habe, aber ihr seid so ein feules Pack, dass es mir schon wieder gefällt. Bleibt doch gleich zu Hause und halt euch einen runter. Na ja egal, ich bräuchte mal 'ne neue Grafikkarte. Sacht mal an, welche günstig ist und trotzdem gute Grafik hat.

MIRCO REIHER, PER E-MAIL

Tut uns Leid. Unser Grafikkartenexperte ist heute zu Hause.



# BITTE FÜTTERN!

Diesen Monat wurden wir förmlich mit Freßpaketen erschlagen. Das gefiel besonders unserem verfressenen Praktikanten Ole Sumfleth (Foto). Damit sich die Mühe überhaupt lohnt, haben wir ein grandioses System eingeführt, um Sie noch mehr auszuhebeln. Ab sofort beschenken wir die Spender mit den witzigsten, größten und innovativsten Verpflegungspaketen und verteilen Auszeichnungen.

- **BRONZE GEHT AN:** Christopher Klaus und Sebastian Auge aus Wobis. Sie schickten lustige Dinge wie Schnaps (für Bertis, der angeblich wie ein „Säufer“ aussieht), eine Banane (für Brehme, wen sonst?), Katzenfutter und anderes Zeug. Dafür wollten sie „nur“ zwei PCs. Damit können wir nicht dienen, aber wir haben da etwas, das Sie ebenso erfreuen wird: zwei Versionen der Sommer-Spiele (Test auf Seite 112, heheh!)
- **SILBER GEHT AN:** Mirco Nüding aus Schauenburg bei Baunatal. Knallhütte! Richtig gehört! In dieser Gegend leben Menschen! Und weil der Mirco so nett war, hat er uns ordentlich Hütt-Bier zukommen lassen. Das hat richtig gezischt auf unseren Redaktionskonferenzen. Vorbildlich! Dafür gibt's ein *Blitzkrieg-T-Shirt*!
- **GOLD GEHT AN:** den Mann mit dem bei weitem größten Freßpaket, Florian Tatschner. Dieser bestach uns mit sieben verschiedenen Biersorten aus Oberfranken, Fertiggerichten, Kaffee sowie einer italienischen Ausgabe des *Playboy*. Da er aber nicht „umverschäm“ um ein Spiel als Belohnung bitten, sondern sich auch mit Autogrammen begnügen wollte, belohnen wir seine Bescheidenheit mit beiden Teilen. Brav, Florian!



**ACH JA, FOLGENDE LEUTE SIND EBENFALLS TOLL:** Thomas Kühn, Patrick Vogler, Michael Mieves, Maik Teupel, Nico und Mateusz, Ferdinand Istok, Tobias Dietz sowie Michael Rösch. Danke für das Mitteil!

Diesmal wünschen wir uns ausschließlich Bier! Wer den meisten und wohlschmeckendsten Gerstensaft schickt, bekommt den Hauptpreis: *Doom 3* aus dem Hause id Software. Was es noch so zum Abgreifen gibt, lesen Sie in der „Spermmüll“-Rubrik!

## ALSO LEGEN SIE SICH INS ZEUG, WIR SIND DURSTIG UND WARTEN!

PS: Unsere Layouter-Riege zwingt uns zu dieser Fußnote. Die Design-Legastheniker wünschen sich ebenfalls Geschenke. Wir sollen mitteilen, dass das Layout aus einem Mann und zwei Frauen besteht. Keine Ahnung, was Ihnen das sagen soll, aber eines ist sicher: Wir Redakteure unterstützen dieses Anliegen. Hauptsache, wir bekommen unser Bier. Wichtig: BIER!

## HER DAMIT! 2

Moin, PC ACTION! Ich bitte euch, mir das T-Shirt zu schicken, da ich es nicht mehr mit meiner Frau aushalte. Sie läuft die ganze Zeit nackt durch die Wohnung und will Sex. Wenn ich das Shirt hätte, könnte ich ihr endlich etwas anziehen. Und wenn ich dazu noch den Rucksack bekomme, schick ich euch meine Frau vorbei mit Bier und Schokolade.

MICHEL PANDER OSNABRUCK

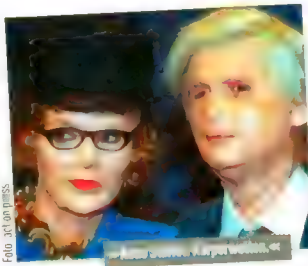
Wir schicken dir nur den Rucksack. Deal?

## DU GEHST MIR AUF DEN ENKEL! 1

Hallo, ich interessiere mich für die Figuren (Spider-Man und Doc Ock), weil mein Opa nur noch ein paar Wochen zu leben hat und er sich so eine Figur schon immer gewünscht hat. Ihr würdet ihm damit wirklich einen Gefallen tun. Er ist sonst so unzufrieden mit seinem Leben, bitte helft mir, bzw. ihm. „heul“ danke...

ROMAN PER E-MAIL

Dein Opa muss ein Scheißleben haben! Es wäre unverantwortlich, das künstlich zu verlängern.



## DU GEHST MIR AUF DEN ENKEL! 2

Hallo Jungens, ich brauch unbedingt die Spider-Man-Figur, weil ich die Klorollen-Barbies mit den passend gestrickten Wallröcken meiner Oma gegen dieses stylische Stück Plastik austauschen will. [...] Meine Oma wird zwar sauer sein, aber ich kann ja sagen, dass die Hulahula-Berbie mutiert ist. Also rettet mich aus dieser Lage, wenn ihr ein Herz habt.

WERNER LAMMERS PER E-MAIL

Nix gibt's. Wie wir oben bewiesen haben, lieben wir Rentner. Und ein Herz haben wir schon gar nicht. Was ist das?

## ANAL-PHABET

halo ir analphabeten. isch wollt mahl wissen was ir psichopatent uns schraibsklewen dass scheffredaktors bigge dafon haltet das dör axel springer verlag di altah rechtschreibung benutzt werdet ir das ebenvals so machän???

LORDOFDEATH? PER E-MAIL

Meinstdu, das würd dir helfen?

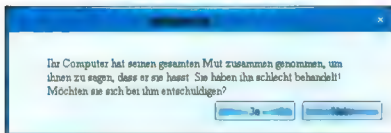
## DA FRAGST DU UNS ZU VIEL!

Hallo liebes PCA-Team! Ich bräuchte mal ein paar weitere Infos. Ist Burnout 2 (Xbox) ein kaufenswertes Spiel und kann man es online spielen? 2. Steht ein Termin für Need for Speed: Underground 2 an (Test)? 3. Spielt einer von euch im Moment CS 1.6? Wenn ja, wo (Server-IP)? 4. Ist der 30.8.04 der Termin, an dem HL 2 rauskommt oder hab ich mich verbohrt? 5. Seid ihr wirklich alle so lustig drauf wie im Heft (welches ich sehr gut finde, besonders das CS-Video, wovon ich mehr will)? 6. Gibt es eine sichere Methode, um 'ne Geforce 4 Ti aufzumotzen (sicher zu übertakten)?

MICHAEL BAHR PER E-MAIL

Offenbar gab's auch für deine Eltern bei der Verhütung keine sichere Methode. Na ja, wir wollen mal nicht so sein: Die Nummer der Auskunft ist 11833.

## ICH HASSE DICH!



*Hilf! Es geht um Folgendes: Neulich saß ich an meinem geliebten PC, als auf einmal eine Fehlermeldung kam (hab ich angehängt). Bitte hilf mir und schreib mir schnell zurück, was ich tun soll! [...] Ach so: Wir, die Leser, können doch jetzt wetten, ob ihr etwas schafft oder nicht, [...] stimmt's? Dann hab ich folgende Wette: Wetten, ihr schafft es nicht, die Screenshots von eurem „Test des Monats“ KOMPLETT mit Bildunterschriften zu unterlegen, die ERNSTHAFT zeigen, was sich auf*

*dem Bild befindet? Na? Ist doch mal 'ne Herausforderung, oder?*

OLIVER PAJUNK PER E-MAIL

Zu deinem Problem: Du musst mit viel Verständnis und Liebe reagieren, dann wird eure Beziehung schon wieder. Zu der Wette: Das haben wir bereits getan. Das Ergebnis nennt sich PC Games.

## FRAUENPROBLEME

*Betreff: Ralph ist eine Frau. Der Ralph Wollner ... wo habt ihr denn den her? Der sieht aus wie meine zu der Zeit, als Wollner zur PC ACTION kam, verstorbene Nachbarin. [...]*

ALFRED LECHNER PER E-MAIL

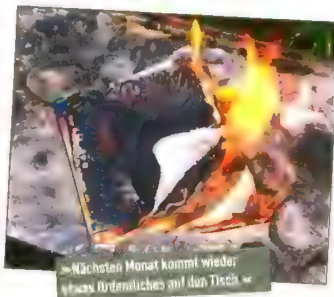
Wenn du immer noch verliebt bist, beschau sie halt auf dem Friedhof.

## BÜCHERVERBRENNUNG

*Hallo, ich hätte wohl ganz gerne das Teamkiller-T-Shirt, und zwar aus zwei Gründen: Erstens war das mal mein Nick*

*bei Online-Games, und zweitens habe ich noch tolle Bilder gemacht, was man mit Heften der Konkurrenz am besten machen sollte (natürlich mit einer kostenlosen Probe-Ausgabe, dafür bezahle ich ja kein Geld!).*

DENNIS MERSJANN PER E-MAIL



Pyromanie ist eine ernste Krankheit, Dennis. Wer weiß, was du mit dem T-Shirt machen würdest?

## LESERBRIEF DES MONATS

*An das ganze PC-Action-Team! Guten Tag, liebe Computerspiele-Hersteller, könnten Sie ein Spiel entwerfen, dass fast so wie das Computerspiel 18 Wheels of Steel Across America ist? Zum Beispiel: Dass der Fahrer aus seinem Fahrzeug aussteigen kann oder dass LKWs wie PKWs tanken können und dass es viele Straßennetze aus Autobahnen, Bundesstraßen und Schleichwegen gibt oder dass sich das Wetter verändert und der Tag-und-Nacht-Wechsel einsetzt. Oder dass man auf Raststätten Pausen machen kann. So wie auf kleinen Parkplätzen. Es wäre auch nicht schlecht, wenn man am Anfang ein kleines Startkapital hätte. Dass man später seine eigene Firma hat und unter-*

*schiedliche Frachten in unterschiedliche Länder und Umgebungen bringen kann. Sodass die Lieferzeit länger dauert. Und das Firmengelände sollte schon etwas groß sein. Aber auf den Straßen und Autobahnen sollte es Staus, Unfälle, zähfließenden Verkehr und Verzögerungen geben. Und damit es realistisch genug ist, sollte es Polizei, Krankenwagen und Feuerwehr geben. Es sollten auch verschiedene Typen von LKWs geben wie MW, Scania, Volvo, Actross oder Mercedes geben. P.S. Bitte könnten ihr diesen Brief vielleicht an Windows schicken. Vielen Dank!*

PATRICK MÜLLER, BRAUNLAG

Nein.

## AFFIG!



Foto: action press

*Was zum Teufel ist eigentlich los mit euch dort oben? Will ich eure Peepshow auf der Website anschauen und was ist los in Fürth? Genau! NDK. GAR NDK. Um halb neun schon alle Redakteure im Bett, oder was? Wie schreibt ihr denn euer Heft jeden Monat, wenn ihr faulen Säcke schon um halb neun im Bett liegt? Ihr habt wahrscheinlich kleine, arme Affen eingestellt, als Schreibrohren. So, und jetzt Wette ich mit euch, dass ihr diesen Leserbrief nicht abdruckt! Weil ihr euch nämlich nicht traut, zuzugeben, dass ich euer düsteres Geheimnis aufgedeckt hab!*

MICHAEL HUSAK PER E-MAIL

Verdammt! Langsam gehen uns die Bananen aus!

## EPILOG

*Joachim Hesse:* Sag mal, Lukasz, hier ist noch Platz unter unseren Leserbriefen. Was machen wir denn damit?

*Lukasz Ciszewski:* Du, Jo, keine Ahnung.

## KLUGSCHEISSER DES MONATS

*Bezold, die Rotzbremse, hat bei dem Max Payne-2-Mod „Hellsing“ eine Null dazugehängt. Der Mod ist nämlich nur 13 MB und nicht 130 MB, wie von Bezold behauptet, groß. Ich bin Österreicher, aber ich kann wenigstens Zahlen richtig schreiben. Eine Null mehr ist bei Geldbeträgen sicher nicht schlecht, aber bei Dateien katastrophal! [...]*

ARNO M. SCHARINGER, PER E-MAIL AUS ÖSTERREICH

Stimmt, die alte Version nimmt 13 Megabyte in Anspruch. Nur blöd, dass unser Redaktions-Rostdach im Spielerforum nicht diese, sondern die aktuelle Fassung des Hellsing-Mods für Max Payne 2 meinte. Denn die ist wirklich satte 130 Megabyte groß. Aber eine Null mehr bei den Österreichern fällt generell eh nicht auf. Stimmt's, Arno?





Spietefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort „**HER DAMIT!**“. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



## DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

**Angebrochenes Fresspaket „Ready-to-Eat“**  
(Aufgerissen, weil Jo Lust auf Fleisch hatte.)

**Leuchtdingens „Perimeter“**  
(Mit Batterien drin – wird wohl leuchten oder so.)

**T-Shirt „(T)Raumschiff Surprise“**  
(Ohne Inhalt! Die Postpakete haben nämlich keine Lufttücher.)

### GEWINNER DER VORAUSGABE:

Michael Pänder, Osnabrück (Rucksack „Xpand Rally“), Ulf von Waldow, Unterhaching (Figuren „Spider-Man“), Dennis Mersjann, Grewen (T-Shirt „Teamkiller“)



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!\*

**Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail.**

**Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie im Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

**COMPUTEC MEDIA AG**  
**REDAKTION PCACTION/LESERBRIEFE**  
**DR. MACK STRASSE 77**  
**90762 FURTH**

Absender nicht vergessen. Ja?

\* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4904-700; [computec.abo@pvr.de](mailto:computec.abo@pvr.de)).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (04244/8882-882; [bgensser@leserservice.at](mailto:bgensser@leserservice.at)).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papthülle)

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176-177 mit Hersteller-Hotlines.

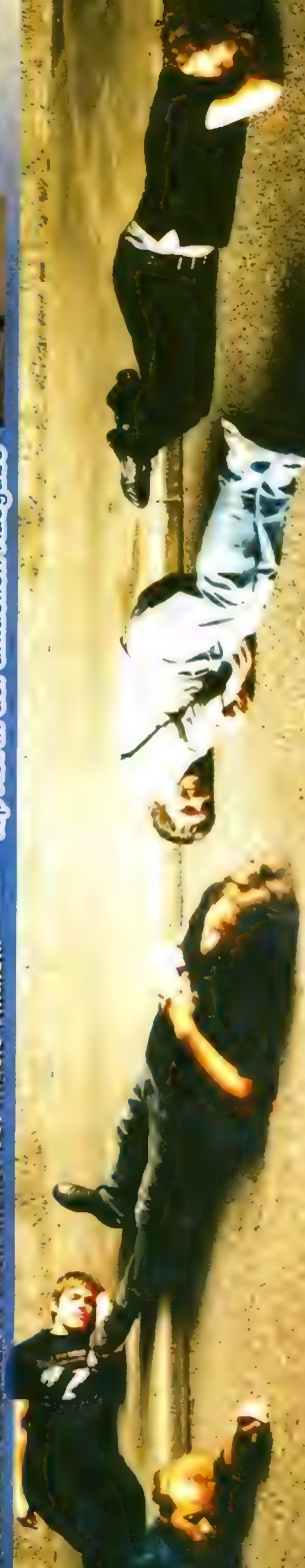
jetzt bei  
**Müller**  
erhältlich

**Slut**  
mit neuem Album

Top-Actin der aktuellen Ausgabe

**MUSICPRINT**  
[www.musicprint.mer.de](http://www.musicprint.mer.de)

**DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.**  
Kostenlos erhältlich in allen Müller For Music-Filialen.



## BLICK PUNKT

## Hand im Glück

»Spielt, bis er schwarz wird: Der Junge mit der Mundharmonika.«



**D**ie Tage, an denen Sie sich die Wartezeit an der Bushaltestelle mit pixeligen Game-Boy-Spielen vertrieben haben, sind gezählt. Ab 2005 daddeln Sie wann und wo immer Sie wollen grafisch opulente Titel und schauen Filme in Fernsehqualität. Und das, ohne ein fettes Gerät wie ein Notebook mit sich herumzuschleppen. Wir spinnen? Ganz und gar nicht. Wenn, dann die Jungs von Sony. Die entwickeln nämlich derzeit unter Hochdruck eine tragbare Version der Playstation: den PSP (Playstation Portable). Anhand eines Prototyps konnten wir uns bereits einen ersten Eindruck des Geräts machen. Das 17 cm lange, 7,4 cm hohe und 2,3 cm breite technische Wunderwerk wiegt gerade mal 260 g und beherbergt einen 333 MHz starken

**Konkurrenz für Game Boy & Co: die Spielekonsolen SONY PSP und NINTENDO DS eröffnen dem mobilen Daddelvergnügen völlig neue Perspektiven.**

Prozessor. Für die prima Optik, die sich auf Playstation-2-Niveau bewegt, sorgt ein 480 x 272 Bildpunkte großes TFT-LCD, das 16,77 Millionen Farben darstellt. Das Standard-Medium des PSP ist eine UMD (Universal Media Disk). Auf ihr finden bis zu 1,8 GByte an Daten Platz. Dieser ist allerdings für PSP-Anwendungen reserviert. Eigenes Material dürfen Sie über die Anschlüsse, darunter eine Infrarotschnittstelle und USB 2.0, ausschließlich auf Speicherkarten (Flash-ROMs) schaufeln. Wie? Zum Beispiel per Pocket-PC, Handy oder Computer.

#### MACH'S MIT MEHREREN!

Am interessantesten scheint die Wireless-LAN-Schnittstelle zu sein. Damit „verbinden“ Sie kabellos mehrere PSPs im Handumdrehen. Oder aber Sie loggen sich ins Internet ein und treten online gegen Ihre Kameraden an. Und was wird gedaddelt? Beispielsweise die PSP-Variante des Rennspiels *Gran Turismo 4*, *Wipeout* oder aber ein neuer *Metal Gear*-Abieger von Konami. Auch Electronic Arts wird zum Verkaufstart mehrere Titel beisteuern: *NFL Street*, *NBA Street*, *Tiger Woods PGA Tour* und *Need for Speed Underground*. Die uns

gezeigten Demovideos sahen super aus und machten Lust auf mehr. Bei der Haltbarkeit des Akkus spricht Sony von rund zehn Stunden. Bei reinem Filmbetrieb wird der Monitor bereits nach zweieinhalb Stunden schwarz. Über den Preis schweigt sich Sony hingegen noch aus. Besonders günstig dürfte der PSP allerdings nicht werden. Internet-Spekulanten rechnen mit etwa 400 Euro.

#### FÜHL MAL!

Ebenfalls kein Schnappchen, aber immerhin ein ganzes Stück billiger wird der PSP-Konkurrent aus dem Hause Nintendo. Das DS-Handheld soll angeblich zwischen 150 und 200 Dollar kosten. Nach der E3 im Mai kehrten die Japaner zurück ans Zeichenbrett und verliehen der tragbaren Daddelkiste ein trendiges Outfit. Markantestes



Merkmal des DS (Double Screen) sind die beiden Touchscreens. Hierzu äußerte sich Nintendo-Superhirn Shigeru Miyamoto wie folgt: „Wir wollen Spiele entwickeln, die es noch niemals zuvor gab.“ Außerdem betonte Miyamoto, dass der DS kein Game-Boy-Nachfolger ist. Betrachtet man die angekündigten Titel, versteht man, was der gute Herr meint. Bei *Metroid Prime: Hunters* schießen Sie auf Feinde, indem Sie Ihr Ziel auf dem Touchscreen anklicken. So erleben Sie die virtuelle Welt viel intensiver. Insbesondere, wenn Sie Pokémon-Hasser wie wir sind. Endlich dürfen Sie Pikachu mit der eigenen Hand schlagen. Und wozu zwei Monitore? Ganz einfach, während Sie auf dem unteren Display Monster schnetzeln, blendet man Ihnen oben eine Übersichtskarte ein. Orientierungsdeppen freut's. Besonders interessant ist der Nintendo DS für Fans gepflegter Mehrspieler-Schlachten. Ähnlich wie beim PSP sendet die Kiste Daten per Funk an bis zu 15 weitere Geräte. Die maximale Reichweite beträgt neun Meter. Darüber hinaus flüstern Sie Ihren Gegenspielern dank des integrierten Mikrofons Beleidigungen ins Ohr. Im Gegensatz zum PSP können Sie auf den beiden gut ausgeleuchteten LCD-Displays des DS aber keine Filme glotzen. Die Grafikqualität ist etwas besser als beim Nintendo 64. Der größte Pluspunkt des DS ist klar die Fülle an Spielen zur Markteinführung. Neben Neuentwicklungen laufen darauf auch sämtliche Game-Boy-Advance-Teile. BENJAMIN BEZOLD

Info: [www.sony.com](http://www.sony.com),  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

# Kraftzwerge

Während Sony in den letzten Wochen recht viele Informationen über seinen PSP rüberwachsen ließ, gab sich Nintendo eher bedeckt. Wir haben für Sie alle bekannten Fakten zu den Minikonsole zusammengetragen.



## NINTENDO DS

Schwarz/Platin

Etwa so groß wie zwei Schulbrote von Mutti  
Wohl so viel wie zwei Digitalkameras  
Ein ARM9- und ein ARM7-Prozessor  
Weniger, als ein PCA-Redakteur in seinem Hirn ablegen kann  
2 LCD-Touchscreens mit je 7,62 cm  
Bildschirmdiagonale

- Eingebaute Lautsprecher,
- 16-Kanal-Sound soll nur per Kopfhörer abrufbar sein
- Integriertes Mikrofon
- Wireless LAN nach IEEE 802.11-Standard
- Steckplatz für neu entwickelte DS-Speicherkarten
- Steckplatz für GBA-Speicherkarten

Wir bezweifeln, dass der DS bei schlechter Behandlung fluchtet

- DS-Speicherkarten mit 125 MByte Kapazität
- Digitales Steuerkreuz
- Start, Select, vier normale Formelknöpfe und zwei Schultertasten
- Ein/Aus-Schalter

Lithium-Ionen-Akku hält für bis zu zehn Stunden

- Kopfhörer

- Eine Frau zum Mitspielen
- USB-Kamera
- USB-Tastatur

Anfang 2005

Zwischen 150 und 200 Dollar



## SONY PSP

Schwarz

170 mm x 74 mm x 23 mm  
260 g inklusive Akku  
PSP-Prozessor mit 333 MHz  
32 MByte + 4 MByte integrierter Pufferspeicher

11 cm Bildschirmdiagonale, 16:9-Format,  
480 x 272 Bildpunkte, 16,77 Millionen Farben,  
Helligkeitsregler

- Eingebaute Stereo-Lautsprecher
- Kopfhöreranschluss

- Wireless LAN nach IEEE 802.11b-Standard
- USB 2.0
- Steckplatz für Sony Memory Stick PRO Duo
- IrDA (Infrarotschnittstelle)
- IR Remote

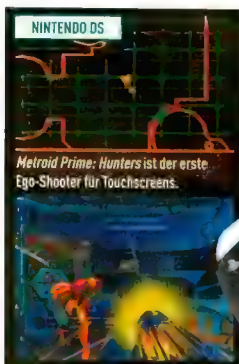
UMD-Laufwerk (Universal Media Disk)

UMD-Medien mit 1,8 GByte Speicherplatz

- Analog-Pad mit vier Richtungstasten
- Start, Select, Home, Dreieck, Kreis, Viereck, X und zwei Schultertasten
- Wireless LAN ein/aus
- Ein/Aus-Schalter
- Helligkeits- und Lautstärkeregler
- Lithium-Ionen-Akku hält für bis zu zehn Stunden
- zocken oder zweieinhalb Stunden Filme gucken
- Ständer (zum Fixieren des Geräts beim Abspielen von Musikvideos und Filmen)
- Kopfhörer (mit Remote Commander)
- Zusätzlicher externer Akku
- Tragetasche
- Halsgurt
- USB-GPS

1. Quartal 2005

Wir hatten 300 Dollar für realistisch



Revolutionär: Das analoge Steuerkreuz soll gefühlvoller Gasgeben und Bremsen ermöglichen.



Solid Snake feiert in diesem neuen Metal Gear-Titel für den PSP sein Comeback.

# »EIN MUSS FÜR STRATEGEN«

GAMESTAR 7/2004



[www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)



ACTIVISION

[www.activision.de](http://www.activision.de)



# ROME

## TOTAL WAR



Die Welt ist ein riesiges Schlachtfeld, das von unzähligen kleinen und großen Kriegen geprägt ist. Die Welt ist ein riesiges Schlachtfeld, das von unzähligen kleinen und großen Kriegen geprägt ist.

Die Welt ist ein riesiges Schlachtfeld, das von unzähligen kleinen und großen Kriegen geprägt ist. Die Welt ist ein riesiges Schlachtfeld, das von unzähligen kleinen und großen Kriegen geprägt ist.

Die Welt ist ein riesiges Schlachtfeld, das von unzähligen kleinen und großen Kriegen geprägt ist. Die Welt ist ein riesiges Schlachtfeld, das von unzähligen kleinen und großen Kriegen geprägt ist.

Die Welt ist ein riesiges Schlachtfeld, das von unzähligen kleinen und großen Kriegen geprägt ist.

# VORSCHAU



»Die Kelly Family ist  
Blitzlichtgewitter gewöhnt.«



»Für Exzentriker: Fräuletschach.«

## Watt Volt ihr denn?

Die Spannung steigt. Als Heerführer brennen Sie in **KOHAN 2: KINGS OF WAR** finsternen Widersachern Blitze auf den Pelz.

**Echtzeit-Strategie** | Kehren Sie in Kohan 2 zurück in die fantastische Welt Kaldhuns, denn das Land braucht neue Helden. Ein dunkler Schatten überzieht das Reich und Bürgerkrieg bricht aus. Lassen Sie den Otto Schily raushängen und sorgen Sie für Ruhe und Ordnung! Im Gegensatz zum Vorgänger setzt das Echtzeit-Strategiespiel auf eine 3D-Engine, die mit großartigen Effekten

beeindruckt. Sechs Völker – darunter Menschen, Untote und die bestienartigen Drauga – warten darauf, von Ihnen in Gruppen in große Schlachten geführt zu werden. Frischen Wind möchte Entwickler Timegate mit Belagerungen und so genannten „Tech Lairs“ ins Spiel bringen. Das sind neutrale Gebiete, die jedem ihre Schätze und Entwicklungen offenbaren, der sie besetzt.

Natürlich sind diese Länder besonders hart umkämpft. Wie heutzutage im Genre üblich, verbessern sich Ihre Kämpfer in Gefechten und Sie kommandieren Helden, die einer Truppe zusätzliche Kampfstärke verleihen. Bereits Anfang September stürzen Sie sich in die 25 Missionen der Kampagne.

ANDREAS BERTITS

Info: [www.kohan2.de](http://www.kohan2.de)



## BESSERWISSE

ANDREAS BERTITS WUNDERT SICH ÜBER SEINE KOLLEGEN.

### So spielt das Leben

Sie hätten die vergangenen Wochen in der Redaktion sein müssen. „Heute Nacht habe ich meine Frau gebürstet und bin danach abgekratzt“, meinte ein etwas korpulenterer Kollege. Ein anderer erzählte die unglaubliche Geschichte, wie er eine reiche Nachbarin heiratete, sie in den Pool lockte, die Leiter entfernte und sie absaufen ließ, nur um an ihre Kohle zu kommen. Während sie noch zappelte, vergnügte er sich schon mit der nächsten heißen Puppe. Der dritte Fachgenosse baggerte die Putzfrau an, aber selbst bei der konnte er nicht landen. Wenn Sie nun glauben, dass die PC-ACTION-Redakteure Schweine sind, haben Sie grundsätzlich Recht. In diesem Fall aber drehen sich die Gespräche um das Testmuster von *Die Sims 2*. Ich selbst war zunächst sehr erstaunt und vielleicht auch ein wenig neidisch. Drehen sich meine privaten Geschichten doch zurzeit eher darum,

wie dick der Babybauch meiner Frau geworden ist, ob ihr Nabel mich demnächst anspringt und wie ich mir etwas zu essen leisten soll, nachdem das neue Kinderzimmer eingerichtet ist (für das ich meinen geliebten PC ausquartieren muss!). Außerdem bringt bei mir zu Hause keine halbnackte Küchenhilfe meine Lendchen zum Kochen. Da war die Erleichterung groß, als sich herausstellte, dass meine protzenden Kollegen im echten Leben auch nur mit Wasser kochen und ihre Macho-Erlebnisse nur im Spiel stattfanden. In Wahrheit bringen sie im Bett nichts mehr zustande, sind „nur noch“ treu sorgende Familienväter und würden der Putzfrau nicht mal den Eimer tragen. Und was lernen wir daraus? Dass die spannendsten Geschichten doch nicht das wahre Leben schreibt! Die widerfahren Ihnen nur in Computerspielen. Das wird sich auch zeigen, wenn meine Frau dies liest und ich wieder mal eins auf die Mütze bekomme. So fantastisch ist das wahre Leben ...

ANDREAS BERTITS



»Inzwischen wissen Frauen leider, wie kurz 20 Zentimeter sind.«



# Der letzte Gang

**FUTUREBRIGHTER** schickt Sie als Gefangener auf fremde Welten.



»Mastdarm-Spiegelungen sind einfach unangenehm.«

**Ego-Shooter** | Als Strafgefangener Alex Carver schlägt es Sie im Ego-Shooter *FutureBrighter* des polnischen Entwicklers Heaven X an die Grenzen eines weit entfernten Universums. Der Typ ergattert sogar Plasmakanone, Raketenwerfer und Scharfschützengewehr. Damit sorgt Alex gleich mal für Unterhaltung auf dem Gefangenschiff und heizt zum Beispiel dem Despoten eines geheimnisvollen Planeten ein. Bis Anfang nächsten Jahres müssen Sie sich noch gedulden, bevor auch Sie zu den Knarren greifen.

ANDREAS BERTTIS

Info: [www.heavenx.pl](http://www.heavenx.pl)

# Brehmes Tierleben

In **ZOO EMPIRE** stellt auch unser Marc gefangene Tiere zur Schau.



**WiSim** | Gib dem Affen Zucker! Diesen Spruch nehmen Sie ab September wörtlich, denn dann schickt Sie CDV in den Zoo. Dort kümmern Sie sich um die Erweiterung der Gehege, das Wohlergehen Ihrer Schützlinge und dass genügend Geld in die Kassen fließt. Besucher schicken Sie per Bahn, Boot oder Heißluftballon auf Tour durch das Reich der wilden Tiere. Über 200 Gebäude und 40 Spezies erfreuen jeden Animalisten. Den 3D-Zoo betrachten Sie dabei mit frei dreh- und zoombarer Kamera. Miau!

ANDREAS BERTTIS

Info: [www.zoo-empire.net](http://www.zoo-empire.net)

# DARAUF WARTEST DU! KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 [1]

**HALF-LIFE 2**  
Valve Software,  
September 2004



3 [4]

**BATTLEFIELD 2**  
Dice,  
1. Quartal 2005



5 [11]

**GTA: SAN ANDREAS**  
Rockstar Games,  
2005



7 [5]

**S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL**  
GSC Game World,  
1. Quartal 2005



9 [16]

**SID MEIER'S PIRATES**  
Firaxis,  
4. Quartal 2004

2 [3]

**GOTHIC 1**  
Piranha Bytes,  
2005



4 [6]

**WORLD OF WARCRAFT**  
Blizzard Entertainment,  
4. Quartal 2004



6 [10]

**COUNTER-STRIKE SOURCE**  
Valve Software,  
September 2004



8 [8]

**DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE**  
Blue Byte,  
4. Quartal 2004



10 [20]

**F.E.A.R.**  
Monolith,  
2005



11 [13]

**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**  
Electronic Arts, November 2004

12 [12]

**FUSSBALL MANAGER 2005**  
EA Sports, Oktober 2004

13 [1000]

**NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**  
EA Black Box, November 2004

14 [7]

**HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE**  
EA LA, Oktober 2004

15 [15]

**SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY**  
Ubisoft, November 2004

16 [1000]

**STAR WARS: BATTLEFRONT**  
Pandemic Studios, September 2004

17 [1000]

**ROLLERCOASTER TYCOON 3**  
Frontier Developments, November 2004

18 [14]

**DRIVER 3**  
Reflections Interactive, Oktober 2004

19 [1000]

**DUKE NUKEM FOREVER**  
3D Realms, Winter 2004

20 [1000]

**PRO EVOLUTION SOCCER 6**  
Konami, November 2004

## DU HAST GEWONNEN!

Markus Ridder,  
Ötten  
erhält ein Spiel

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am schnellsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort und darauf folgend: 1 an die [aus Deutschland] und [aus Österreich]

(aus der Schweiz) oder \*\*\* (aus Österreich)

Oder rufen Sie einfach an Deutschland: 0190 650 651\*\*\*\* Schweiz: 0901 210 712\*\*\*\*

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

oder per E-Mail an:



**SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2**

\*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)  
\*\*0,70 str/SMS \*\*\*0,60 €/SMS  
\*\*\*\*0,41 €/min \*\*\*\*\*0,50 str/min

Der Gewinner wird am 1. Dezember 2004 ermittelt. Die Gewinnerliste wird auf der Website [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) veröffentlicht. Die Gewinner werden am 1. Dezember 2004 ermittelt. Die Gewinnerliste wird auf der Website [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) veröffentlicht.



# Moral befriedigt

In **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT** hagelt's Kugeln auf idyllischen Inselparadiesen. Halten Sie Ihre Truppe aber bei Laune, sonst stehen Sie alleine da.

**B**ei der Flut an Zweiten Weltkriegs-Shootern ziehen wir nahezu wöchentlich ins Matscheiben-Gerech. So viel Spaß wie neulich hatten wir dabei allerdings selten. Ben Kusin, Marketing-Manager vom Electronic-Arts-Studio Los Angeles marschierte persönlich in die Redaktionshallen von PC ACTION ein und begeisterte uns mit der ersten spielbaren Version von *Medal of Honor: Pacific*

*Assault*. An unserem Testrechner genossen wir das Vergnügen bei optimierter Optik und mit deftigem 5.1-Sound. Nach einer guten Stunde Daueraction standen unserem Chefredakteur nicht nur die Haare zu Berge. Er faselte auch wirres Zeug und versuchte, mit forschenden Kommandos Marc Brehme zum Arbeiten zu bringen. Doch unser Redaktions-Tönnchen ist durch seine ostdeut-

sche Vergangenheit so abgebrüht, dass er solche Versuche mit einem vorgetäuschten Schwächeanfall gekönt entkräftet.

## FEINES SORTIMENT

Mindestens genauso geschickt gingen die Herren von EA bei der Präsentation vor. Mit einer sorgsamsten Levelauswahl zeigte sich das Spiel von seiner Schokoladenseite. Besonders beein-

druckt waren wir von der Tarawa-Mission, einem der späteren Levels des Spiels. Hier stürmen Sie alias Tommy Conlin in der gewohnten Ego-Perspektive mit hundert von virtuellen Kameraden im seichten Wasser dem Ufer entgegen. Jeder der Soldaten wählt automatisch einen anderen Weg. Während Ihr Nebenmann mit einem leisen Ächzer in sich zusammensackt, springen Sie



- 25 actiongeladene Levels
- Neuartiges Moralsystem
- Hohe KI der Computergegner
- Sie sind Teil einer Alliierten-Truppe
- Dynamische Dialoge
- Soldaten tragen Wunden und Narben davon
- Sanitäter statt Medi-Kits
- Historisch korrekte Hintergrundgeschichte



über einen gefallenem Kollegen. Vor Ihnen kauert ein Nervenbündel mit weit aufgerissenen Augen und hält sich die Ohren zu. In der nächsten Sekunde löst ein Querschläger alle seine Probleme ... Von der Seite bricht ein Tiefflieger durch die niedrigen Wolken. Mit lautem Knattern verzerrt er die ohnehin schon aufgewühlte Wasseroberfläche mit zwei dicken Reihen großkalibriger

Geschosse; dabei deckt er über sieben weitere Kameraden das Laken des Todes. Das vermeintlich rettende Ufer entpuppt sich als Vorort zur Hölle. Um Sie herum schlagen dicke Artilleriegeschosse tiefe Krater in den Boden. Bereits nach Sekunden plagt Sie ein Tinnitus – die Hilfeschreie neben Ihnen bleiben Ihren Ohren verborgen. Aus diesem Grunde bemerken Sie auch nicht den

Japaner, der sich von hinten nähert. Mit einem Schrei jagt er Ihnen sein Bajonett in den digitalen Oberschenkel. Es verschwimmt vor Ihren Augen, Sie sehen nur noch schwarz-weiß verzerrte Schemen. Ein seltsamer Hall lässt das Geschehen unwirklich erscheinen. Mit letzter Kraft schnetten Sie den Gewehrkolben in das digitale Antlitz des Feindes, worauf dieser zu Boden geht. Der

stetige Blutverlust senkt Ihre Lebensenergie im Sekundenakt. Mit schwindenden Sinnen signalisieren Sie dem Sanitäter den Ernst der Lage, dann gehen Sie in die Knie und fallen rückwärts in den Sand. Die Augen in die W o l k e n gerichtet, liegen Sie bewegungslos am Strand. Der Herzschlag sinkt in den Risiko-Bereich. Da! Endlich! Gerade noch rechtzeitig er-



## PC ACTION Reiseführer. Heute: Japan.

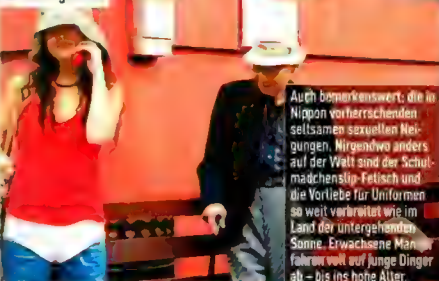
Wie Sie sicherlich gemerkt haben, bekämpfen Sie in *Pacific Assault* nicht die bösen Deutschen, sondern die noch böseren Japaner. Alles, was Sie über Land und Leute wissen müssen, erfahren Sie in unserem praktischen Reiseführer.

### Sportschwarten



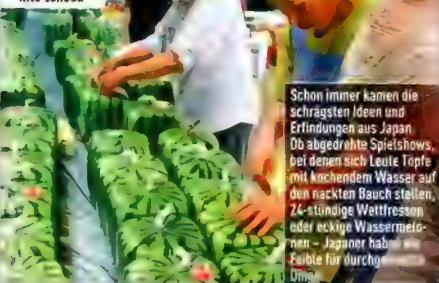
Japaner haben in Sachen Sport einen ganz bestimmten Geschmack: Sie stehen sie voll drauf, halbnackte, übergewichtige Kampfsportler in einer Arena, die sie gegeneinander antreten zu lassen. Der Gewinner wird hejubelt, umworben, belohnt – und bekommt zu allem Überflus ebenso dicke Kinder.

### Ich muss glotzen!



Auch bemerkenswert: die in Nippon vorherrschenden seltsamen sexuellen Neigungen. Nirgendwo anders auf der Welt sind der Schulmädchenstil-Fetisch und die Vorliebe für Uniformen so weit verbreitet wie im Land der untergehenden Sonne. Erwachsene Männer fahren weit auf junge Dinger ab – bis ins hohe Alter.

### Alte Ecksau



Schon immer kamen die schrägsten Ideen und Erfindungen aus Japan. Ob abgedrehte Spielformen, bei denen sich Leute Töpfe mit kochendem Wasser auf den nackten Bauch stellen, 24-stündige Wattfressen oder eckige Wassermelonen – Japaner haben eine Faible für durchgeknallte Dinge.



»Palma de Mallorca, die Mitte brennt.«



»Typisch Holländer: Immer auf der Suche nach Dias.«



scheint die Visage des Sanitäters über Ihnen. Gleich macht er sich ans Werk und zieht die lebensrettende Morphiumsspritze auf. Kurz bevor er Ihnen die Nadel in die Vene treibt, erstarbt sein Blick. Der Körper sackt zur Seite und gibt den Blick auf einen japanischen Kämpfer frei. Der richtet sein Bajonett nun auf Sie ... Tommy Conlins' amerikanischer Traum findet mal wieder ein unfrei-

williges Ende. Die Mattscheibe wird schwarz. Der Leadebildschirm erscheint.

### MORALAPOSTEL

Im Gegensatz zu *Medal of Honor: Allied Assault* haben Sie bei der uns gezeigten *Pacific Assault*-Version gar nichts zu melden. Sie tanzen ausschließlich nach der Pfeife Ihres Truppenführers. Dieser verdeutlicht seine Befehle mittels Symbolen am

oberen Bildschirmrand. Mal schickt er Ihre Horde in Deckung, ein anderes Mal bläst er zum Frontalangriff. Witzigerweise bekommt Tommy bei Nichtbeachtung der Anweisungen eine saftige Standpauke vom Chef. „Die Dialoge passen sich Ihrem Vorgehen dynamisch an“, klärt Kusun auf. Nicht nur der Gruppenführer kommentiert Ihre Aktionen. Auch rangniedrigere Leidensgenossen

zeigen sich redselig und werfen Ihnen gern ein „Tommy! Pass auf!“ oder „Was für ein hervorragender Schuss, Tommy!“ an den Kopf. Überhaupt spielen Ihre Mitstreiter eine wichtige Rolle, denn im Gegensatz zu *Allied Assault* kämpfen Sie im Pazifik überwiegend im Team. Hier setzt EA mit einer netten Neuheit an, die man am treffendsten als Gruppenpädagogik bezeichnet. Sollte die Truppe



## INTERVIEW

## „WIR GEBEN UNSEREN FANS GENAU DAS, WAS SIE WOLLEN.“



immer spirit: Igel

Brady Bell (links) macht die Spielindustrie seit 1995 unsicher. Bei Dreamworks Interactive stieg das junge Talent schnell auf und knüpfte nützliche Kontakte zu Clive Barker und Steven Spielberg. Jetzt zieht Bell als Creative Director und Senior Producer die Fäden der *Model of Honor*-Serie.

völlig andere als beim Vorgänger. Hinzu kommt unser neues 3D-System, das noch intensiveren Auseinandersetzungen garantiert.

#### PC ACTION Was ist an *Pacific Assault* wirklich neu?

**BRADY BELL:** Die Spieler leben nicht nur das Leben der Japaner, sondern auch in ihrem Verhalten. Die Kämpfer aus dem Land der aufgehenden Sonne sterben lieber auf dem Schlachtfeld, als das Weich zurückziehen zu müssen. Außerdem haben wir den Titel noch mehr Entwicklungszeit eingeräumt, um den Spielern einen noch größeren Einfluss zu gewährleisten. Im fertigen Produkt wird der Zucker in der Lage sein, den Entwicklern klare Anweisungen zu geben. Das macht *Pacific Assault* noch komplexer.

#### PC ACTION Gibt es Dinge, die aus Zeitmangel nicht mehr den Weg in das Spiel fanden?

**BRADY BELL:** Die gibt es doch immer! Ich hätte gern einige australische Soldaten in *Pacific Assault* gesehen, aber wir wollten das nicht halb umsetzen. Das ist uns wichtig! Nur wenn wir sicher sind, dass neue Ideen zur vollen Geltung kommen und der Spieler und mit dem Historiker ein wenig Bezug realisierbar sind, machen wir uns das Werk. Das ist das Gute an Add-ons. Dort können wir die Sachen ein, die es aus Zeitgründen nicht mehr in das Hauptprogramm geschafft haben.

#### PC ACTION Wie viele Knarren gibt es in *Pacific Assault*?

**BRADY BELL:** Ohne hier alle aufzuzählen zu wollen, kann ich sagen, dass es diesmal mehr als doppelt so viele Waffen gibt wie in allen

vorherigen *Model of Honor*-Titeln. Das besichert dem Spiel noch mehr spielerische Freiheit und Möglichkeiten.

#### PC ACTION Ist *Pacific Assault* geskriptet?

**BRADY BELL:** Das Herzkostgut *Pacific Assault* ist das erwartete 3D-System. Je nachdem, von welcher Seite du angreifst, verläuft jede Schlacht anders. Das erhöht den Wiederwert enorm. Emsige Spieler bestreiten die Gefechte so oft, bis sie die optimale Strategie gefunden haben. Natürlich beinhaltet *Pacific Assault* Schlüsselmerkmale, die man als geskriptet bezeichnen kann. Wir verwenden diese Technik, um wichtige Szenen hervorzuheben und cineastische Momente zu erzeugen. Es ist genau jenes Gleichgewicht zwischen offenem Kampf und geskripteten Momenten, die die *Model of Honor*-Serie zu dem gemacht haben, was sie jetzt ist.

#### PC ACTION Wie liegen die größten Unterschiede zu *Allied Assault*?

**BRADY BELL:** Die größtenteils Änderung ist, die Verlagerung des Spielgeschehens in den pazifischen Raum. Die Umgebung ist demnach eine



Beispielsweise von Feinden eingekesselt und beschossen werden, verlieren einige Kameraden komplett die Nerven. Mit zittrigen Händen kauern sich die Pfeifen auf den Boden und wagen keinen Schritt vorwärts. Wenn Sie hingegen den Anführer der Japaner-Bande niederstrecken, triumphieren die Teammitglieder und ihre Zielgenauigkeit schnell: nach oben. Die führerlose feindli-

che Einheit hingegen verliert völlig die Orientierung und gleicht einem Hühnerhaufen. Genau wie unser Bundestag. „Eine Gegnersorte ist besonders gefährlich“, warnt Kusun. Die Rede ist von japanischen Recken, die streng nach alter Bushido-Tradition, dem „Weg des Kriegers“, leben. Diese stolzen Jungs geben keinen Pfifferling auf ihr Dasein und rennen mit entschlossener Handgranate direkt

in Ihre Gruppe. Bei schweren Verletzungen tun sie es Rambo gleich und stürmen sogar mit bloßen Händen schreiend auf Tommy zu. Da hilft nur noch ein gezielter Schuss zwischen die virtuellen Götter.

#### HERR DER AUGENRINGE

Grafisch legt *Pacific Assault* eine beeindruckende Vorstellung aufs Parkett. Die optische Umsetzung der Figuren muss

sich in keiner Weise hinter *Half-Life 2* verstecken. Herrliche Feinheiten wie animierte Gesichtsmuskeln, Pupillenreflexe und aussagekräftige Körpersprache rücken die Soldaten in ein realistisches Licht. Besonders gelungen: Die Karosserie der Kämpfer zeigt bei harten Einsätzen deutliche Verschleißspuren. Psychisch angeschlagene Soldaten haben dicke Ringe unter den Augen. Verwundete tragen Narben



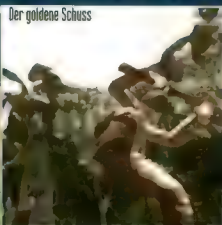
## Das kleine Dschungelbuch

Wer bei *Pacific Assault* bestehen will, braucht ein ruhiges Händchen und ein Nervenkostüm aus Drahtseilen. Wir haben für Sie die wichtigsten Überlebensregeln der grünen Hölle zusammengetragen.



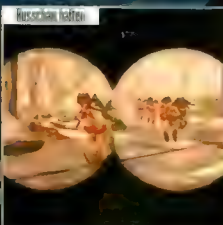
Busch wählen

Der Feind lauert überall. Jedes Gestrüpp ist ein potenzielles Versteck eines schlitzaugigen Kollegen. Nur wer die Hecken genau im Auge behält, hat die Chance, nicht urplötzlich überrascht zu werden. Wer genug Munition mit sich schleppt, ballert ein paar Salven auf Verdacht in die Sträucher. Wenn der Busch aufschreit, haben Sie einen Schnüffler gefunden.



Der goldene Schuss

Bei *Moh*: *Pacific Assault* gibt es keine Medi-Kits, sondern echte Medizinmänner. Ahnelt Tommy einem Sieb, rufen Sie einfach den Sani herbei. Dieser flitzt herbei und spritzt eine dicke Ladung Morphinum, die Ihnen wieder auf die Beine hilft. Leider funktioniert dieser Trick im echten Leben nicht. Das ist schade! In der Zeit, in der Sie am Boden liegen, sind Sie den Angriffen der Feinde schutzlos ausgeliefert.



Buschscham halten

Wer bei *Pacific Assault* wie ein Wilder im Wald herumflitzt, findet ein genauso abruptes Ende wie Herr Mölleman. Damit Ihnen das nicht widerfährt, müssen Sie die Umgebung großräumig beobachten. Hier kommt das Försters Liebling zum Einsatz: das Fernglas. Mit dem Ding bemerken Sie feindliche Verbände auch auf große Distanz und können einen Hinterhalt vorbereiten.

»Wenn im Busch einer kacken will, muss ein anderer Schmiere stehen.«



davon und bewegen sich nur noch humpelnd vom Fleck. Da Tommy stets im selben Team sein Unwesen treibt, wachsen ihm seine Mitstreiter richtig ans Herz, während der körperliche Verfall der Männer sich langsam, aber sicher bemerkbar macht. Mit fortschreitender Spieldauer erinnert die Combo eher an Zombies aus *Resident Evil* als an die Akteure eines Weltkriegs-Shooters. Auch gut. »Die speziell für Pa-

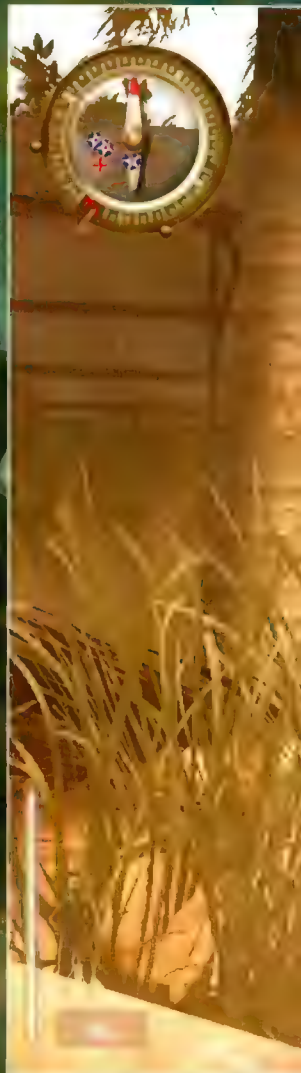
cific Assault entwickelte Grafik-Engine hält mit der von *Doom 3* mit, bemerkt Kusan keck. Obwohl diese Behauptung etwas zu hoch gegriffen scheint, kann man die Qualität der Technik mit der von Sachsen-Paule verglichen: sehr befriedigend. Wer in die Sonne blinzelt, bekommt nicht den abgedroschenen Blendeffekt aufgetischt. Stattdessen wird das Bild weich und schummrig. Genauso realistisch geht

es bei einem Flussmarsch zu. Die Texturen unter der Wasseroberfläche verschwimmen leicht und spiegeln die Umgebung wieder. Wenn Soldaten durch das Nass laufen, ziehen sie Kreise und verursachen kleine Spritzer und Wellen. Unterstützt wird die Wirklichkeitnähe Optik durch ein hervorragendes Physik-Modell. Getroffene Gasflaschen pfeifen durch die Gegend und bringen Holzkonstruktionen

physikalisch korrekt zum Einstürzen. Das wundert kaum, schließlich kommt bei *Pacific Assault* die bewährte Havok-Physik-Engine zum Einsatz. Für eine genaue Einstufung der Engine ist es zu diesem Zeitpunkt noch zu früh. Gedulden Sie sich also.

### VORSICHT, LAUSCHANGRIFF

*Medal of Honor: Pacific Assault* ist ein typisches Actionspiel. Dabei stürzen Sie sich von ei-







»Hat sein Mikrotön  
verschluckt: Joe Cocker.«

#### MOH: PACIFIC ASSAULT

**GENRE:** Ego-Shooter  
**ENTWICKLER:** EA LA/Electronic Arts  
**FERTIG ZU:** 80%  
**ERSCHEINT:** November 2004  
**VERGLEICHBAR:** Call of Duty, Moh: AA  
**INTERNET:** [www.ea.com](http://www.ea.com)

#### KOMMENTAR

RALPH  
WOLLNER



Als ehemaliger Vorzeige-Zivi habe ich es mit *Pacific Assault* nicht gerade leicht. Bei den meisten Kriegss-Shootern bereite es mir das größte Vergnügen, mich über die Blödsinnigkeit der Soldaten auszulassen. Bei *Pacific Assault* geht das nicht. Die Feinde sind stellenweise so gerissen, dass sogar Intelligenzbestie Berts in sein virtuelles Verderben rannte. Auf jeden Fall ist EA mal wieder dabei, einen dicken Meilenstein zu basteln. Wenn die anderen Levels genauso gut ausfallen wie die, die wir bestaunen durften, erwartet uns im November ein absolutes Spiel-Highlight. Ich bin auf jeden Fall schon ganz erregt...

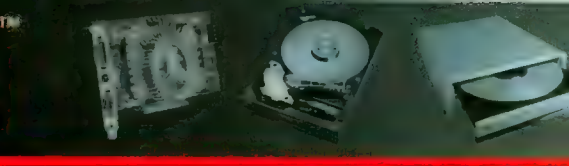
ner stark geskripteten Ballersequenz in die nächste. Taktisches Vorgehen und strategisches Geschick sind so gefragt wie blutige Steaks bei Pflanzenfressern. Wenn Sie geschickt mit der Maus umgehen und eine ähnliche Zielsicherheit wie Wilhelm Tell vorweisen, sind Sie für das kriegerische Abenteuer bestens gewappnet. Ihr Hirn sollten Sie dennoch einigermaßen beisammenhalten, schließlich

sorgt die künstliche Intelligenz der Stäbchenvirtuosen für eini-ge Überraschungen. Wer zum Beispiel unvorsichtig wie Rotkäppchen durch den Busch schlurft, wird von den Gegnern gehört und umzingelt. Ja, Ihre Gegner sind audiosensitiv und orten Schritte, knackende Äste und Waffenlärm im Nu. In solchen Fällen greifen die Sushi-Fans nicht frontal an, sondern rufen Verstärkung und igeln sich ein.

Ehe Sie sich versehen, wimmelt die Umgebung von Widerachern und der Bleigehalt der Luft steigt an. Die Chance, das Szenario aufrecht zu verlassen, sinkt gewaltig. Ach ja, ein Nachfolger ist übrigens auch schon in Sicht. Alle Schlachten, die nach 1943 stattfanden, erwarten Sie im nächsten Teil der *Moh*-Reihe. Ein Ende der Serie ist somit noch lange nicht in Sicht. Wie schön!

RALPH WOLLNER

HARDWARE • SOFTWARE • ENTERTAINMENT



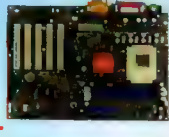
## MAINBOARDS

GIGABYTE		Socket / Chip	RAM	
7N400 Pro2	S. GL. F. 6A. R.	A / iForce2	D	104.
K8NXP-939	S. GL. F. 6A. R.	939 / R3-260	D	169.
6V7XE A	S	TC / Pro131	S	69.
RIPE775-G	S. GL. 775 / 865PE		D	99.
8I915P G	S. GL. 775 / 865P		D	119.
8IPE1000 G	S. S. 4.0 / 955PE		T	87.
ASUSOCK		Socket / Chip	RAM	
K7S41GX	ATX S. V. L.	A / 701	D	39.
K7S8X R3.0	S. S.	A / 465X	T	32.
P4x45PE R3.0	S. S.	470 / 945PE	T	44.

### Socket A Mainboard

ELITEGROUP K7VTA3 Rev.6

- VIA® Apollo KT333
- 2x DDR-RAM
- 2x U-133
- AGP 4x, 5x PCI
- 4x USB 2.0
- LAN
- 6-Kanal Sound



29,-

[illegible]

## CPU

Intel®	MHz	GB/s	Int3	Int3-32bit	AMD	MHz	GB/s	Int3	Int3-32bit
Celeron®	400	128	2.4	72	Duron®	286	App	1.6	44
Celeron®	400	128	2.4	72	Celeron®	256	App	1.8	48
Celeron® D 3375	533	253	2.53	84	Atlon® XP 2200+	250	App	1.8	85
Celeron® D 3330	533	256	2.86	86	Atlon® XP 2400+	350	Int3	2.0	73
Celeron® D 3335	533	128	2.8	124	Atlon® XP 2600+	350	Int3	1.9	87
Pentium® 4 Prescott	800	512	2.8	179	Atlon® XP 2800+	333	App	2.08	134
Pentium® 4 Prescott	800	512	2.86	183	Atlon® XP 3000+	333	Int3	2.16	143
Pentium® 4 Prescott	800	512	3.0	229	Atlon® XP 3200+	400	App	2.2	194
Pentium® 4 Prescott	800	1024	3.06	214	Atlon® XP 3400+	400	Int3	1.8	149
Pentium® 4 Prescott	800	512	3.2	289	Atlon® XP 3600+	400	App	2.0	164
Pentium® 4 Prescott	800	1024	3.2	274	Atlon® XP 3800+	400	Int3	2.2	174
Pentium® 4 Prescott	800	512	3.4	289	Atlon® XP 4000+	400	App	2.2	199
Pentium® 4 Prescott	800	1024	3.4	289	Atlon® XP 4200+	400	Int3	2.2	209
Pentium® 4 520	800	1024	2.9	179	Atlon® XP 4400+	400	App	2.2	219
Pentium® 4 530	800	1024	3.0	229	Atlon® XP 4600+	400	Int3	2.2	239
Pentium® 4 540	800	1024	3.2	279	Atlon® XP 4800+	400	App	2.2	249
Pentium® 4 550	800	1024	3.4	319	Atlon® XP 5000+	400	Int3	2.2	259
Pentium® 4 560	800	1024	3.6	349	Atlon® XP 5200+	400	App	2.2	269

## RAM

KINGSTON ValueRAM			KINGSTON HyperX				
DDR	512 MB	333 CL2.5	Kit - 84	DDR	512 MB	333 222	124 - 118
DDR	512 MB	400 CL3	83 - 84	DDR	512 MB	400 222	124 - 118
DDR	1 GB	333 CL2.5	164 - 216	DDR	512 MB	400 344	189 - 184
DDR	1 GB	400 CL3	174 - 234	DDR	512 MB	400 344	150 - 154
CORSAIR ValueSelect			Kit - 734	DDR	512 MB	433 CL2.5	206 - 204
DDR	512 MB	400 CL3	116 - 106	DDR	512 MB	433 CL2.5	150 - 154
DDR	512 MB	400 CL3.5	120 - 110	DDR	1 GB	400 CL3	254 - 249
DDR	1 GB	400 CL3.5	209 - 249	BUFFALO			
			Kit - 84	DDR	512 MB	400 344	86 - 87
			Kit - 84	DDR	512 MB	400 344	86 - 87
			Kit - 84	DDR	512 MB	400 344	96 - 96
			Kit - 84	DDR	512 MB	400 344	96 - 96
			Kit - 84	DDR	512 MB	400 344	114 - 114
			Kit - 84	DDR	512 MB	400 344	150 - 154
			Kit - 84	DDR	512 MB	400 344	150 - 154

Single, Preis für ein Speichermodul

Kit-Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

## GRAFIKKARTEN

NVIDIA Chipsatz				ATI-Chipsatz			
<b>ASUS</b>				<b>ASUS</b>			
Y550 Magic/T	AGP 128 GB / GF FX5200	64- / AGP512 / TD	149	EA3000/TD	PCe 128 GB / Rad 300SE	89	
V550/T				EA3000/TD	AGP 128 GB / Rad 300SE	229	
<b>GAINWARD</b>				EA3000/TD	AGP 128 GB / Rad 300SE	89	
JF Jura 950LE	AGP 128 GB / GF FX5200	89		EA3000/TD	AGP 128 GB / Rad 300SE	89	
JF Jura 1104-TGS	AGP 256 GB / GF FX5200	219		EA3000/TD	AGP 128 GB / Rad 300SE	89	
JF Jura 12300	AGP 256 GB / GF FX5200	579		EA3000/TD	AGP 128 GB / Rad 300SE	89	
JF Jura 1600 GS	AGP 256 GB / GF FX5200	999		EA3000/TD	AGP 128 GB / Rad 300SE	89	
One For The Power PCs	AGP 256 GB / GF FX5200	999		EA3000/TD	AGP 128 GB / Rad 300SE	89	
<b>MSI</b>				<b>SAPPHIRE</b>			
FX5200-T	AGP 128 GB / GF FX5200	59-		Rage Mobility 32k	AGP 9 GB / Power Mod. L	19	
FX5200 Pro Cinema	AGP 128 GB / GF FX5200	144-		9600 ULE	AGP 128 GB / Rad 3000	279	
FX6800/TD	AGP 128 GB / GF FX6800	199		X800 Pro	AGP 128 GB / Rad 3000 Pro	309	
<b>OPEN</b>				<b>CLUB3D</b>			
MX4000	AGP 128 GB / GF FX5200	39		7000	AGP 32 GB / Rad 7000	27	
FX5200 DV	AGP 128 GB / GF FX5200	62		9200 SE	PC 128 GB / Rad 9200SE	59	
FX5900XT-DV full	AGP 128 GB / GF FX5900XT	179		9200 SE	AGP 128 GB / Rad 9200SE	69	
FX5900XT-DV	AGP 128 GB / GF FX5900XT	179		9200 SE	AGP 128 GB / Rad 9200SE	69	
<b>SP300M</b>				<b>MSI</b>			
SP300M	AGP 64 GB / GF MX4000	42-		FX5200-TD	PCe 128 GB / Rad 4500XT	214	
SP7104A-T	AGP 128 GB / GF FX5200	57		FX5200 SE T	AGP 128 GB / Rad 4500XT	214	
SP8331T	AGP 128 GB / GF FX5200	57		RX4000 Pro T	AGP 128 GB / Rad 4500XT	214	
SP1803XT DT	AGP 128 GB / GF FX5200	57					
AG400T	AGP 128 GB / GF 6800	314-					
<b>LEADTEK</b>				<b>ABIT</b>			
A340 ultra 1	AGP 256 GB / GF FX5200	74		9200SE	AGP 128 GB / Rad 9200SE	49	
A350 XT TDH	AGP 256 GB / GF 6800	329		RX800 Pro	AGP 256 GB / Rad 3000 Pro	449	
A400 Ultra	AGP 256 GB / GF 9800	539-		<b>HIS</b>			
<b>GIGABYTE</b>				9800 Pro IceQ	AGP 128 GB / Rad 9800 Pro	269	
NS91260	PCe 128 GB / GF PC5500	229-		X800 Pro IceQ VIVO	AGP 128 GB / Rad 3000 Pro	259	
NS91261							

## FESTPLATTEN

DE				S-ATA			
WD		GB	ms / Cacha / UPM	MAKTOR		GB	ms / Cacha / UPM
WD800JB	U-100	80	9 / 8192 / 2300	67160MD	160	9 / 8192 / 2300	99
WD1200JB	U-100	120	9 / 8192 / 2300	77250MD	250	9 / 8192 / 2300	184
WD1600JB	U-100	160	9 / 8192 / 2300	86740MD	320	9 / 8192 / 2300	279
WD2000JB	U-100	200	9 / 8192 / 2300				
<b>MAKTOR</b>		GB	ms / Cacha / UPM	<b>WD</b>		GB	ms / Cacha / UPM
6Y800B	U-133	80	9 / 8192 / 2300	WD360GD	36	5 / 8192 / 10000	108
6Y120P	U-133	120	9 / 8192 / 2300	WD740GD	74	5 / 8192 / 10000	194
6Y200P	U-133	160	9 / 8192 / 2300	WD1600JD	160	5 / 8192 / 10000	304
5A390.0	U-133	300	9 / 8192 / 2300	WD360JD	36	5 / 8192 / 10000	108
				WD740JD	74	5 / 8192 / 10000	194
<b>SAMSUNG</b>		GB	ms / Cacha / UPM	<b>HITACHI</b>		GB	ms / Cacha / UPM
SV800Z	U-133	80	9 / 2048 / 5400	HD722580	80	9 / 8192 / 2300	67
SP120N	U-133	120	9 / 2048 / 7200	HD72316	160	9 / 8192 / 2300	99
SP240N	U-133	160	9 / 8192 / 7200	HD72326	250	9 / 8192 / 2300	174
<b>HITACHI</b>		GB	ms / Cacha / UPM	<b>SAMSUNG</b>		GB	ms / Cacha / UPM
HD572580	U-100	80	9 / 2048 / 7200	SP8114C	120	9 / 8192 / 2300	69
HD572571	U-100	120	9 / 8192 / 7200	SP1134C	160	9 / 8192 / 2300	99
HD572576	U-100	160	9 / 8192 / 7200				
HD572400	U-100	400	8 / 8192 / 7200				

## DVD-RECORDER

## S-ATA II Festplatte

### 300 GB MAXTOR 6B300S0

**9 ms**

**16 MB Cache**

**7.200 UPM**



229,-



DVD±RW ATAPI	Speed	bulk	Kilobyte
AOPEN E-L4HW80DAAP	12x	84	84
AOPEN DUW1708A *	12x	84	84
ASUS DRW-08PAP	8x	89	89
BENQ DRW-08PAP	8x	84	84
BENQ DW-168DA *	16x	91	124
LG GSA-4082B	8x	79	
J-G SGA 4120 *	12x	93	
LITEON SOHW-832S *	8x	94	94
MSI DRW A2	8x	84	84
NEC ND 3510A *	8x	87	
NEC ND 230DA *	16x	99	
NEC ND 650DA *	8x	149	
PHILIPS DVDWR88K *	8x	92	
PIONEER DVR 106 DEM	4x	66	
PIONEER DVR-A07XLA	4x	84	
PLEXTOR PX 717A	12x	114	119
SONY DRU-700A *	8x	91	109
TOHISHI SD-R5272	8x	74	

**IVT**

24-Stunden-Bestellannahme unter  
0 18 05 - 90 50 40 (€ 0,12/Min.) - auch  
an Sonn- & Feiertagen. Oder lassen  
Sie sich zurückrufen: CallMe™ für  
Community-Mitglieder

For More and for **ALTERNATE**

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

## Community 2 ALTERNATE

Profitieren Sie von Vorteilen wie der Online-Paketverfolgung, der persönlichen Artikel-Merkliste oder dem Price-Wizard. Gleich anmelden unter: [www.alternate.de](http://www.alternate.de)

**5. CC BY-NC-ND 4.0/CC BY-NC-ND 4.0/CC BY-NC-ND 4.0**

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen. Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



10.000 PRODUKTE

### PC-GEHÄUSE & ZUBEHÖR

#### PC-Gehäuse

LIAN LI	Farbe	Typ	Netztell.	€
PC-307B	schwarz	Midi		139
PC-50	silber	Midi		89
PC-507B	schwarz	Midi		129
PC-7	silber	Midi		109
PC V1000	silber	Midi		239
PC V1200	silber	Midi		279
PC V2000	silber	Midi		299
PC 707B	schwarz	Big		299

#### THERMALTAKE

Kasparli V1000A	schwarz	Midi		139
Kasparli V2000	schwarz	Midi		169
Kasparli VM1000C	schwarz	Midi		79

#### ADPEN

QF50A	schwarz	Midi	300 W	49
QF50C (Window Kit)	schwarz	Midi	300 W	57
H50A	schwarz	Midi	300 W	72
H50A	schwarz	Midi	300 W	109

#### Diverse

A-330	schwarz	Midi	300 W	39
BLUE-LINE	schwarz	Midi	300 W	44
BLACK LINE	schwarz	Midi	300 W	44
AVANCE 8031	schwarz	Midi	300 W	47
AVANCE 8031	schwarz	Midi	300 W	69
CASITEK C-1018	schwarz	Midi	300 W	49
CH-NBRO P061166	schwarz	Midi		49
SHARKOON Acrylic-Showcase	schwarz	Midi		99

#### Barebones

ADPEN XC Cube EX65	478	0859P	199
BIOSIAR J400 200V	A	KM400	159
MSI MEGA 180 Deluxe	A	nf2002	324
SHUTTLE SK400	A	KM265	189
SHUTTLE SNM532V	A	nf2002	234
SHUTTLE SB6152V3	478	0859P	249
SHUTTLE SNM532V2	754	nf2002	319

#### Taschen

SHARKOON Gamer Bag Midi	rot	far Multi/Reg	24
SHARKOON Gamer Bag Midi	blau	far Multi/Reg	24
NATPAQ 1 Pkg 2 LAN Bag	braun	far Multi/Reg	84

#### 7.1 Soundsystem

#### CREATIVE Inspire T7700

92 Watt (RMS/Sinus)  
Skaför, Center & 6x Satelliten  
Kabelfernsteuerung

#### CRC TIVE



79,-

### PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

#### PC-Systeme

PC Duron 1600 Office	269
1.6 GHz 128 MB DDR RAM 40 GB HDD CD RW	
PC Athlon XP 2200+	419
2.6 GHz 512 MB DDR RAM 160 GB HDD Cdrw	
PC Celeron 2400	319
2.4 GHz 512 MB DDR RAM 40 GB HDD CD RW	
PC Pentium 4 2600	649
3.0 GHz 1 MB Cache RAM 40 GB HDD CD RW	
PC Pentium 4 2800	829
3.0 GHz 1 MB Cache RAM 40 GB HDD CD RW	

#### Notebooks

MAXDATA Pro 7000DX	1.319
Maxdata Pro 7000DX	
ESUS L4540RBH	1.159
ESUS L4540RBH	
EGS ELITEGROUP E2300	839
EGS ELITEGROUP E2300	
JVC MP-VX541DE	2.399
JVC MP-VX541DE	
SAMSUNG X10plus XTC1500	1.749
SAMSUNG X10plus XTC1500	

### MODEMS & ROUTER

#### Modems & Router

AVM	Art.	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	P	64
FRITZ!Card v2.2	ISDN	USB	69
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	P	174

#### D-Link

D-604 Router	DSL	DSL	34
D-304 Router	DSL	DSL	139

#### Diverse

56K Voice Modem	analog	P	14
128K ISDN Adapter	ISDN	P	27
ACER 56 Surf III	analog	P	34
ACER 128 Surf	analog	P	39
DEVELO MicroLink 56k	analog	P	27
NETGEAR RP614 Router	DSL	DSL	39

#### Wireless LAN

ASUS	Art.	Typ	€
WL-110g	Wi-Fi	g	32
WL-110g	Wi-Fi	g	44
WL-110g	Wi-Fi	g	49

#### NETGEAR

WG111	Wi-Fi	g	79
WG602	Wi-Fi	g	94
WG1604	Wi-Fi	g	149
WG111T	Wi-Fi	g	74
WG511T	Wi-Fi	g	69

### SOUND

#### Soundkarten

CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	79
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	PCI	729
HERCULES Fortissimo IV	PCI	69
HERCULES Gamesround Micro Pocket	USB	47
TERATEC Aureon 7.1 Universa	PCI	164
TERATEC Aureon 7.1 FireWire	PW	209
ZALMAN SoundCard 5.1	USB	59

#### Kopfhörer & Headsets

PLANTRONICS Audio 90	Headset	34
SENNHEISER PC 1	Headset	74
SHARKOON Gaming GHS1	Headset	24
SPEEDLINK Medusa 5.1	Headset	79
ZALMAN ZM HS67 5.1	Kopfhörer	24

#### MP3-Player

CREATIVE MuVo TX	256 MB	149
CREATIVE MuVo TX	512 MB	229
CREATIVE Jukebox ZenXtra + Travelcard	30 GB	319
ARCHOS Gemini 220	20 GB	359
ARCHOS Video AV420 - Video Recorder	20 GB	589
ARCHOS Video AV480 - Video Recorder	20 GB	829

#### Soundboxen

CREATIVE Inspire 5.1	5.1	199
CREATIVE Inspire 7.1	7.1	79
CREATIVE Inspire 2.1 3400	2.1	87
TEAC PM-60/2	Stereo	8
TEAC PM-100 schwarz	Stereo	12
TEAC PM-1200	2.1	49

### GAMES

#### Action

Asterix und Obelix XXL	25
Battlefield Vietnam	48
Battlefield 1942	29
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	15
Conan	49
Dead Man's Hand	28
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	24
Empires Die Neuzeit	44
FarStrike	47
Korea 47 gegen Carl von	29
Lords of Everquest	29
Medieval Battle Collection	25
Port Royale 2	44
Republic The Revolution	19
Spellforce The Order of Dawn	49
Warcraft 3 Reign of Chaos	16
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	36
Warcraft 3 Battlechest	17

#### Strategy

Africa Korps	46
Age of Mythology Titans (Add on)	29
Anno 1503	29
Anno 1503 Schlacht Monarchie und Protest (Add on)	16
C+C Generäle	19
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	44
Commandos 3	49
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	24
Empires Die Neuzeit	44
FarStrike	47
Korea 47 gegen Carl von	29
Lords of Everquest	29
Medieval Battle Collection	25
Port Royale 2	44
Republic The Revolution	19
Spellforce The Order of Dawn	49
Warcraft 3 Reign of Chaos	16
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	36
Warcraft 3 Battlechest	17

#### Sport & Simulation

Colin McRae Rally 4.0	47
Die Sims Hokus Polus	29
Die Sims Super Deluxe	49
Die Sims Super Deluxe XL	49
DTM Race Driver 2	45
Fight Simulator 2004	48
Need for Speed Underground	48

Über 400 weitere Titel finden Sie auf [www.alternate.de](http://www.alternate.de)

#### Rollenspiele & Adventures

CS. Dark Motives	28
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	28
Sacred	47
Star Wars Legends der 10. Republik	44
The Sims Super Deluxe	49

### EINGABE & GAMING

#### Testataturen

CHERRY G83 B105 Business	PS/2	17
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2	17
LOGITECH Cordless Desktop MX BT	PS/2	99
MS WL Opt. Desktop Elite Executive	PS/2	84
SHARKOON Lumious Keyboard	PS/2	24

#### Gamepads

LOGITECH Precision USB	USB	12
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22

#### Joysticks

SAITEK Cyborg EVO	USB	32
SAITEK X45 Fight Stick	USB	79
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	94

#### Mäuse

MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35
MS Wireless IM Explorer Night	USB	42
MS Wireless IM Explorer Platinum	USB	42
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2	47
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2	47
LOGITECH MX310 Optical Mouse	USB	54

#### Mauspads & Zubehör

COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 16,-
FUNC surface	verschiedene Farben	27,-
EVERGLIDE iRochet	verschiedene Farben	23,-
RADPAD Rapad GS		20,-
SHARKOON Lumious Mouse Pad		19,-
Mausungabe V2	verschiedene Farben	17,-

### DRUCKER

#### Drucker

HP DeskJet 5652	Par. USB	114
HP InkJet 1100D	Par. USB	154
HP PSC 1210 (Sc./Kø)	USB	124
HP OfficeJet 5510 (Sc./Kop./Fax)	USB	229
EPSON Stylus C46	USB	57
EPSON Stylus C86	Par., USB	94
EPSON Stylus Photo R300	USB	164
BROTHER DCP-4020C (Sc./Kø)	USB	164
BROTHER MFC 4820C (Sc./Kø./Fax)	USB	219

#### Laser

HP LaserJet 1010	USB2.0	172
HP LaserJet 1150	Par. USB2.0	324
HP LaserJet 1300	Par. USB	349
HP LaserJet 3015 (Sc./Fax)	Par. USB2.0	374
BROTHER HL-1430	Par. USB	179
BROTHER HL-1430	Par. USB2.0	249
BROTHER HL-8050	Par. USB2.0	489
BROTHER MFC 3680 (Sc./Fax)	Par. USB	409
BROTHER MFC 3680 (Sc./Fax)	Par. USB	489

### MONITORE

#### TFT

BEELINE 101536	g	15.0 S	299
BEELINE 101705	g	17.0 S	343
BEELINE 101910	g	19.0 DVI/D/Sound	549
BEND P767 v2	g	17.0 S	689
BEND P787S	g	19.0 DVI/D	689
CTX 5701A	g	17.0 S	359
CTX 5960A	g	19.0 S	569
CTX 5962G	si	19.0 DVI/D/S	639
EIZO 1557	g	17.0 DVI/D/S	669
EIZO 1585	g	20.1 DVI/D	1 039
IYAMA E1 E431	g si bl	17.0 DVI/D	429
PHILIPS 190S5CS	si	19.0	559
SAMSUNG 710N	si	17.0	429
SAMSUNG 910T	si	19.0 DVI/D	629
<b>CRT</b>			
		<b>kHz</b>	<b>Zoll</b>
BEELINE 101536	125	21.0 Flat	97
CTX V1700T	72	17.0	49
IYAMA 980305	130	17.0 flat/US	35
PHILIPS 109B50	110	17.0	33
SAMSUNG 295DE	65	13.0 Flat	13

#### CRT

Modell	Farbe	Zoll	€
BELINEA 108035	125	21,0 Flat	479
CTX VL700T	72	17,0	99
IYAMA HM9030T	130	19,0 Flat/USB/S	359
PHILIPS 109B50	97	19,0 Flat	209
SAMSUNG 7950F	96	17,0 Flat	139

#### 19" TFT-Monitor

#### SAMSUNG 193P

- 48.3" sichtbares Bild
- Reaktionszeit: 20ms
- Helligkeit: 250 cd/m²
- Kontrast: 800:1
- VGA & DVI-D
- silber



749,-



2003 wurde ALTERNATE zum „Shop des Jahres“ (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres“ (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres“ (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 2-3 35440 Linden

Fon: 01805-905040  
Fax: 01805-905020  
Mail: [mail@alternate.de](mailto:mail@alternate.de)

Öffnungszeiten IT-Serie:  
Mo - Fr: 10:00 - 20:00 Uhr  
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

- 21 Missionen
- Etwa 20 Hauptcharaktere
- Basiert auf historischen Begebenheiten
- Einsatz beim D-Day in der Normandie
- Mehrspieler-Modus mit KI-Teams

# Abschuss- fahrt

Schon vor 13 Jahren war **BROTHERS IN ARMS** um Thema. Mit dem Song der *Two Straits* haben die Panzer und Soldaten dieses Taktik-Shooters trotzdem nichts am Helm. Zum Glück

»Die Hasen lassen sich längst nicht mehr alles gefallen.«

**D**ie Sonne scheint. Vor Ihnen breitet sich eine grasbewachsene Idylle aus. Als Matt Baker liegen acht Sommertage in der Normandie vor Ihnen. Bei einer leckeren Flasche Rotwein die Vorzüge Frankreichs genießen würde an sich für einen welterfahrenen Amerikaner kein Problem darstellen. Doch Pustekuchen! Sergeant Baker musste sich für seinen Besuch ja ausgerechnet den 6. Juni 1944 aussuchen. D-Day.

Zwischen Nazi-Deutschland und den Alliierten tobt erbittert der Krieg. Die hübschen Bauernhäuser vor Ihnen sind entweder verlassen oder von feindlichen Scharfschützen bewohnt. Über Ihren Kopf rauschen immer wieder Tiefflieger, in der Ferne zittert das französische Städtchen Carentan unter den Bomben der Angreifer. Es gibt schönere Plätze, um die verstreuten Fallschirmjäger seiner Einheit wieder einzusammeln.

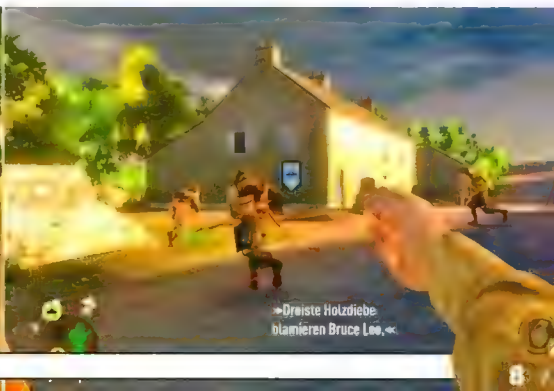
## HAHNENFORSCHUNG

*Band of Brothers, Brothers in Arms* ... kein Wunder, dass man da durcheinander kommt. Während in Tom Hanks' Filmreihe die Easy Company in den Zweiten Weltkrieg zog, muss in *Brothers in Arms* die Fox Company der US-Armee herhalten. Thematisch nimmt sich das nicht viel. Gleichermassen zielen Ihnen virtuelle Kugeln um die Ohren. „Unser Spiel ist eine wahre Geschichte“, meint

Randy Pitchford, Chef von Entwickler Gearbox. Und das ist nicht übertrieben. In akribischer Kleinarbeit trugen die Texaner Daten zum Geschehen vor 60 Jahren zusammen, wälzten Fotos, engagierten einen Militärberater. Heraus scheint ein Taktik-Shooter zu kommen, der mit allen Wassern gewaschen ist. „Die Personen sind echt, die Namen sind erfunden“, erzählt Pitchford, „Bakers Person setzt sich aus einigen realen Vorbildern zusammen.“



»Die Armee ist im Juni 1944 enttan-«



»Dreiste Holzdiebe blamieren Bruce Lee.«



## TOTE TEUFEL

Genug gequatscht, Probe-spiel. Eine kurze Handbewe-gung genügt und Ihre drei Kumpane rennen gebückt Richtung Zaun. Als Schüsse fallen, drücken Sie sich mit dem Rest Ihrer Männer mit dem Rücken gegen die Mauer. Ein Blick und Sie sehen das Ausmaß des Schreckens. Cor-poral Cornon kaut mit einem Streifschuss am Arm in ei-nem Graben, auf der Straße liegen zwei tote Amerikaner mehr. Der Schock sitzt tief. Es waren gute Jungs. Sehr gu-te sogar. Ihr Verlust wird bei den kommenden Aufga-ben schmerzen. Und Corrions Misstrauen Ihrem Führungs-stil gegenüber erhält neue Nahrung. Mist! Es hilft nichts. Jetzt wissen Sie wenigstens, wo sich der deutsche MG-Schütze verbirgt. Er scheint al-ein zu sein. Sie sammeln Ihre Männer und geben das Zei-chen zur zweiten Offensive...

## UNGLEICHE GESCHWISTER

Die taktischen Finessen, die hinter dem Teammanagement stecken, scheinen enorm. Um sich den nötigen Überblick zu verschaffen, dürfen Sie das Spiel jederzeit einfrieren und die Kamera in luftige Höhen be-fordern. In dieser Phase lassen sich aber keine Kommandos erteilen. Trotz der ewig gleichen Zweiten-Weltkriegs-Thematik hat der Spieler nicht das Ge-fühl, vor einem weiteren *Medal of Honor* zu sitzen. *Brothers in Arms* schafft es, ein eigenständiges Flair zu erzeugen. Be-sonders Ihre KI-Kameraden durften Sie vermutlich lieben und manchmal auch hassen. Denn jeder verfügt über einen individuellen Charakter. Feine

Gesichtsanimationen sollen zu-sätzliche Tiefe verleihen. „Wir wollen, dass der Spieler das Gefühl von Verlust erlebt, wenn ein Mann stirbt“, so Pitchford. Was wir anhand einiger spiel-barer Szenen und Screenshots nicht abschätzen können, ist allerdings die Missionsvielfalt. Gelingt es den Entwicklern, dass trotz des festgelegten Normandie-Rahmens keine Monotonie aufkommt? Sie er-fahren es Anfang 2005. Der ursprünglich für November anvisierte Verkaufsstart hat sich verzögert. Mit dem Wis-sen, dass Pitchford am Laufe seiner Karriere bereits bei den Verschiebe-Königen *Duke Nukem Forever* und *Counter-Strike: Condition Zero* mitar-beitete, eine überaus gnädige Wartefrist.

JOACHIM HESSE

## BROTHERS IN ARMS

GENRE: Taktik-Shooter  
ENTWICKLER: Gearbox Software/Ubisoft  
FERTIG ZU: 70%  
ERSCHEIN: Anfang 2005  
VERGLEICHBAR: *Hidden & Dangerous 2*, *Call of Duty*  
INTERNET: [www.brothersinarmsgame.com](http://www.brothersinarmsgame.com)



JOACHIM HESSE

*Brothers in Arms* zählt für mich zu den heißesten Shootern des kommen-den Spielejahrs. Ich bin gespannt, wie die Grafik wirkt, wenn erst einmal alle Wittereffekte integriert sind. Angenehm fällt schon jetzt auf, dass Gearbox trotz taktischem Tiefgang dem Ganzen eine leicht zugängliche und intuitive Steuerung zu verpassen scheint. Das kommt garantiert auch dem Mehrspieler-Modus zugute. Fein, fein. Ich sitze nicht gern mit verknote-ten Fingern und Handbuch auf dem Schoß vor dem PC.

## SCHÖNE GESCHICHTE

Im Januar 1999 gründete eine Gruppe talentierter Computer-Künstler in Texas ein Unternehmen. Heute arbeiten rund 30 Personen bei Gearbox und liefern ein Spiel nach dem anderen ab. Mehr Infos gibt's unter [www.gearbox-software.com](http://www.gearbox-software.com). Hier die Stationen der Firmenhistorie:

## HALF-LIFE: BLUE SHIFT (2001)



Das Add-on er-laubte es Spielern, als Colonel Adrian Shephard die Vor-gänge in der For-schungseinrich-tung Black Mesa zu beleuchten.

## HALF-LIFE: BLUE SHIFT (2001)



Zunächst für Dreamcast ge-plant, durfte Wachmann Bar-ney Calhoun schließlich nur auf dem PC seine Runden drehen.

## HALF-LIFE FÜR PLAYSTATION 2 (2001)



Die texanischen Konvertierungs-Könige setzten den Ego-Shooter mit Wissen-schaftler Gordon Freeman für die Sony-Konsole um.

## STAR WARS: JEDI ACADEMY (2001)



Das Spiel um Aus-nahme-Skater Hawk war auf Kon-solen der Renner, blieb am PC trotz guter Umsetzung eher ein Mauer-blümen.

## HALO: KAMPF UM DIE ZUKUNFT (2003)



Geheimagent Bond rettet die Welt vor nuklearen Spreng-köpfen. Ein netter Ego-Shooter mit starker Lizenz und cineastischen Mo-menten.

## HALO: KAMPF UM DIE ZUKUNFT (2003)



Verfeinert mit Netzwerk-Modus und Flam-menwerfer zog der ehemalige Xbox-Verkaufs-schlagier in den PC-Krieg.

## COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO (2004)



Der Nachfolger des *Half-Life*-Mods entpuppte sich als Desaster. Das Ent-wicklerteam wechselte mehr-mals. Zu oft. Die Qualität war mau.

## BROTHERS IN ARMS (2005)



Das erste komplett eigenständige Spiel von Gearbox. Die Demo-Präsentationen lassen auf einen Hit hoffen.

## OkaySoft service

» Vorbestellservice

» 15:45 Sofortversand

» cut / uncut - Info

## OkaySoft online

» 18er Bereich

» Topaktuell

» Termine

» Lagerstatus

» ohne Cookies

## OkaySoft mail

» Auftragsbestätigung

» Versandbestätigung

» Termin - Infos

» Track &amp; Trace

# OKAYSOFT

SPIELE-VERSAND M.T.V.

Age of Warriors 2	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90
Assassins 2: Revolution	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90
Assassins 2: Revolution	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90
Assassins 2: Revolution	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90
Assassins 2: Revolution	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90
Assassins 2: Revolution	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90
Assassins 2: Revolution	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90
Assassins 2: Revolution	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90
Assassins 2: Revolution	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90
Assassins 2: Revolution	WV	9,90	Die Seng 2	WV	49,90

ALLE  
Spiele  
für  
voll-  
jährige  
online:  
[www.okaysoft.de](http://www.okaysoft.de)

## 15 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK

Tel. 09674-1279 Fax - 1294  
92557 Weiding Am Graben 2 [info@okaysoft.de](mailto:info@okaysoft.de)

Grand Control 2	WV	23,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90
Half-Life 2	WV	12,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90
Half-Life 2	WV	12,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90
Half-Life 2	WV	12,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90
Half-Life 2	WV	12,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90
Half-Life 2	WV	12,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90
Half-Life 2	WV	12,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90
Half-Life 2	WV	12,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90
Half-Life 2	WV	12,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90
Half-Life 2	WV	12,90	Head In Space 4	WV	12,90	Scholar: Call Pioneers 1	WV	35,90



# Lass mich nicht im Stich!

Licht aus, Nachtsichtgerät an – Sam Fisher muss schon wieder ran. Mit **SPLINTER CELL 3** können Sie auch morgen noch hochmotiviert schleichen.

»Vorsicht bei Billig-Piercingst«

AUF DVD  
VIDEO

- Geistige Behinderungen der Wachen des Vorgängers werden behandelt
- Nichtlineare Missionen
- Messereinsatz und weitere neue Extras
- Verbesserte Grafiktechnik
- Zusammenarbeit im Zwei-Spieler-Modus

## Waffen & Extras



**SC-20K**  
Zerschneidet Hindernisse, motiviert Wachen zur Gesprächigkeit, lässt Gegner eiligst zu Boden gehen – wie haben wir es nur zwei Splinter Cells lang ohne das Ding ausgehalten?

### SC-20K

Die Eier legende Wollmilchsau der Agentenwaffen. Je nach Aufsatz als Scharfschützengewehr oder Schrotflinte zu gebrauchen. Kann sogar in einen Granatwerfer verwandelt werden.

### SK-2000

Der Granatwerfer-Modus dient zum Abheuern aller möglicher Gimmicks. Wieder da: Elektroshocker und Klebekamera. Der „Stimme-Generator“ macht Wachen nervös.

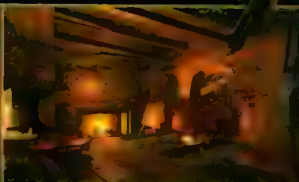
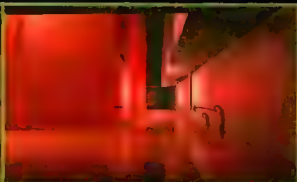
### SC-97-PISTOLE

Schallgedämpft, so was wie der Glühbirnenkiller der Nation. Im neuen OCP-Modus knipsen Sie das Licht aus, denn dadurch werden elektrische Gerätschaften aller Art gestört.



# Story & Schauplätze

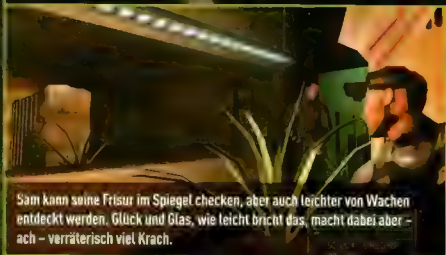
2008. Kriege löst man mit Cyber-Attacken gegen Computernetze aus. Ein US-Wissenschaftler wird entführt, Korea zum Pulverfass und Sam Fisher sammelt fleißig Frequent-Flyer-Meilen.



Douglas Shettland spielt in der neuen Handlung eine tragende Rolle. Früher bestritt er zusammen mit Sam Fisher so manchen Militäreinsatz, heute ist er Inhaber seiner eigenen Söldnerfirma. Kann Fisher noch auf seinen alten Freund zählen – oder verfolgt dieser eigene Ziele?

## Missionsdesign & künstliche Intelligenz

Fünf verschiedene Missionsziel-Kategorien und eine Erfolgsbilanz mit Prozentbewertung sollen zu wiederholtem, gründlichem Durchspielen animieren. Ihren Gegnern wird eine überfällige KI-Vitaminspritze verpasst: Die Wachen sind aufmerksamer, erinnern sich an frühere Ereignisse und achten besser auf Deckung.



Sam kann seine Frisur im Spiegel checken, aber auch leichter von Wachen entdeckt werden. Glück und Glas, wie leicht bricht das, macht dabei aber – ach – verräterisch viel Krach.



„Erzähl’ mir was Neues...“  
Je nachdem, welche Ereignisse sich bislang während des Einsatzes abgespielt, gibt es andere Dialoge bei Verhörsituationen.



Was der Typ sieht mich im Spiegel...



Da war doch was...

Grubel

Höchste Zeit für eine dunkle Edele...



Ich schau’ mal auf einen Sprung vorbei

Und wenn ich mich umdrehen lasse: könnte ich jetzt seinen Schetten erkennen



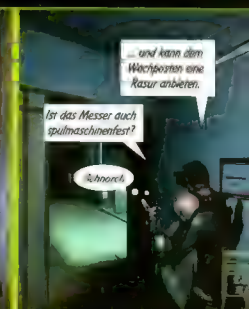
Ich lass’ mich doch nicht von einem besessenen Buschweihung aufhalten



Mit dem Messer werde ich zum leisen Aufschneider.



Die passt ein ausgewachsener Agent durch...



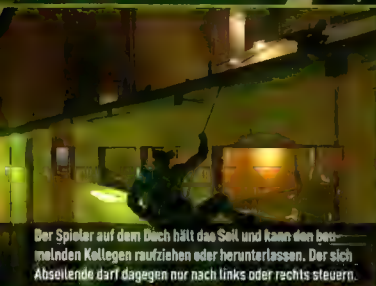
... und kann dir Wachsponen eine Kasse anbieten.

Ist das Messer auch gußmaschinenfest?

Schock!

# Kooperation & Mehrspieler

Bei den vier eigens für den Zwei-Spieler-Modus designten Missionen müssen Sie sich mit einer besseren Hälfte absprechen, um gemeinsame Steuermanöver zu meistern. Zum Beispiel den Partner über Abgründe werfen oder nach oben schleudern.



Der Spieler auf dem Dach hält das Seil und kann den bespringenden Kollegen raufziehen oder herunterlassen. Der sich Abseilende darf dagegen nur nach links oder rechts steuern.



Ein Partner kann auch ohne das Räuber-Kameramodell ist dafür sehr nützlich.



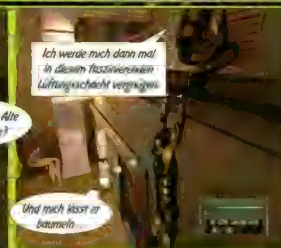
Hier. Bitte, ich fühle mich unsittlich berührt!

Haut halten. Bezogst du deinen Chefedekleur doch nicht hangen lassen?



Wir werden's noch weit bringen, solange ich Sie als menschliche Leiter missbrauchen kann.

Achz - hat der Alte zugestimmt?



Ich werde mich dann mal in diesem faszinierenden Luftkutschschacht vergnügen.

Und mich lässt er betummeln.

## SPLINTER CELL 3

GENRE: Action  
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal/Ubisoft  
FERTIG ZU: 70 %  
ERSCHEINT: November 2004  
VERGLEICHBAR: Splinter Cell, Thief 3  
INTERNET: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

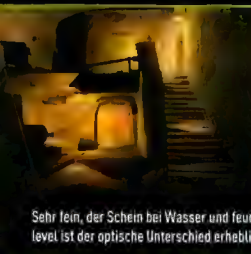
## KOMMENTAR



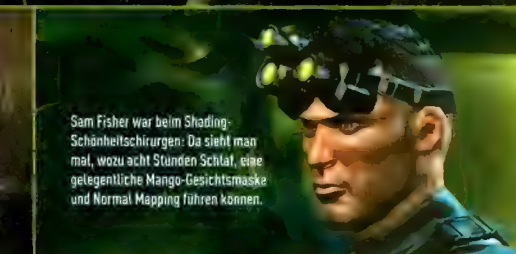
„Schleich, grabsch, röchell.“ Das ist nicht nur das Prinzip, mit dem PC ACTION neues Personal rekrutiert, sondern auch die bevorzugte Arbeitsweise von Digi-Agent Sam Fisher. *Pandora Tomorrow* war eher ein Fortsetzungs-Quickie – das offensichtlich mit mehr Zeit und Liebe zum Detail beglückte *Chaos Theory* darf den „Wahrer Nachfolger“ Lorbeerkrantz schon mal Probe tragen. Fishers Väter nehmen sich endlich wunde Punkte wie KI, Missionsstruktur und Grafiktechnik zur Brust. Die Schleichmaschine an sich hat nicht mehr ganz das exotische Novitäten-Prickeln vergangener Jahre. Doch *Splinter Cell 3* wirkt durch die Verbesserungen bedrohlicher, herausfordernder und realistischer als seine Vorgänger und verspricht, schon aus diesen Gründen ein flatter Dreier zu werden.

# Grafik & Physik

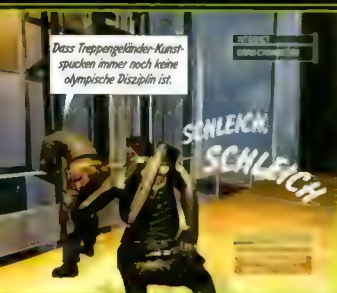
Zu den Geheimwaffen der Grafiktechnik gehören zum Beispiel Material Shaders, High Dynamic Range, Rendering, Reflexionen und Normal Mapping. Havok-Physik komplettiert unser Glück (mit dem Wasser schwimmende virtuelle Leichen inklusive).



Sehr fein, der Schein bei Wasser und feuchten Oberflächen. In diesem Regenwetter-Außenlevel ist der optische Unterschied erheblich (links ohne, rechts mit Reflexionstechnik).



Sam Fisher war beim Shading-Schönheitschirurgen: Da sieht man mal, wozu acht Stunden Schlaf, eine gelegentliche Mango-Gesichtsmaske und Normal Mapping führen können.



Dass Treppengeländer-Kunstspucken immer noch keine olympische Disziplin ist.

SCHLEICH SCHLEICH



Welch zärtlicher Griff – und doch so maskulin.

Hmm, haben wir eigentlich Ragdoll-Effekte im Spiel?



Na also, Havok-Physik sorgt für bessere Haltungsnoten.

Wir reichen eigentlich abstürzende PCs.



vertretern  
erkt von  
eimbund  
n in der  
atur auf-  
on Alex  
sch ver-  
on JC  
eimen  
unzig  
das  
eine  
eller  
nen  
ver-  
ung  
der



Screenshot aus Deus Ex: Invisible War

### TESTURTEIL Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER  
Ion Storm

ANBIETER  
Eidos

SPRACHE  
Deutsch

USK-FREIGABE  
Ab 16 Jahre

TERMIN  
Out now

INTERNET  
[www.deusex.com](http://www.deusex.com)

GRAFIK

SOUND

STEUERUNG

ATMOSPHÄRE

SPIELDESIGN

MEHRSPIELER

Leider können wir euch noch keine Bewertung abgeben.  
Wir sind noch am Spielen. Nur so viel: Vorsicht! Extrem hohe  
Suchtgefahr.

-%

# 100 % Gameplay.

STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTICH.

GRATIS-DEMO-CD UNTER [WWW.DEUSEX.DE](http://WWW.DEUSEX.DE) BESTELLEN.



PC DVD  
BOX



eidos

Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.

- Überarbeitete Xbox-Fassung mit zusätzlichen Missionen
- Ursprünglich fürs US-Militär entwickelt
- Gleichzeitige Steuerung zweier Teams
- Kooperativer Zweispieler-Modus

# Mützenverein

Ihre Kanone füttern Sie woanders und wilde Ballerorgien können Sie sich mit Ihrer Schwiegermutter liefern. Kluges Höpfchen und Geschick sind gefragt, denn bei **FULL SPECTRUM WARRIOR** kommt es auf die Taktik an.

**E**ntspannt bewegen wir uns durch die verlassene Stadt des Krisengebiets. Mit zwei Panzern und acht Mann Verstärkung passiert uns in einer leeren Stadt schon nichts. Unsere Kameraden unterhalten sich über Frauen und Nuttdiesels. Genau wie in der PCA-Redaktion. Dann kreuzt aus einer Seitenstraße plötzlich ein Lastwagen auf und stellt sich unserem Konvoi in den Weg. Die Straße ist gesperrt, der verängstigte Fahrer des Trucks flüchtet, bevor wir ihn durchsuchen können. Jetzt bricht die Hölle los. Eine Rakete

schlägt urplötzlich in einen unserer Jeeps ein. Von einer gewaltigen Explosion erschüttert, ziehen wir uns zurück, während unser Panzer den Angreifer aufs Korn nimmt.

## MILI-TANTE

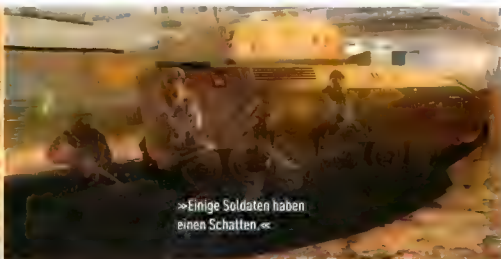
Was nach einem Kriegsbericht der Amis im Irak klingt, ist die erste Mission von *Full Spectrum Warrior*. Der Vergleich mit dem Goldkneig kommt nicht von ungefähr: Ursprünglich sollte der Taktik-Shooter aus dem Hause Pandemic eine Militär-Simulation im Auftrag der US-Regierung werden. Doch spätestens seit *America's Army*

weiß man, dass auch staatliche Spiele stattdlich sein können: Die spannenden Scharmützel auf den Straßen der fiktiven Stadt Zekistan heißen uns auch nach Feierabend kaum los

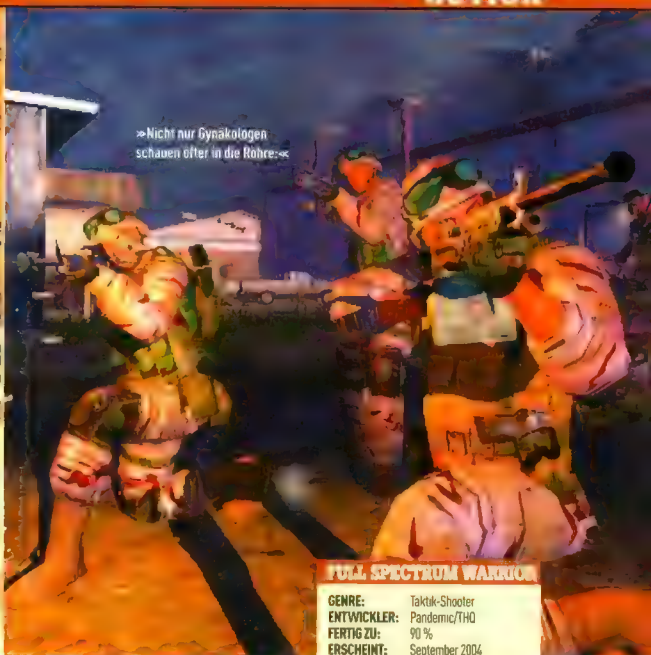
## G. BALLER, ABWESEND

Wer nach Rambo-Vorbild alles wild abballern will, kann gleich weiterblättern. *Full Spectrum Warrior* fordert im Gegensatz zu vergleichbaren Titeln nicht den Zeigefinger, sondern Ihren Denkapparat. Zwei Teams mit jeweils vier Soldaten stehen unter Ihrer Obhut. Obhut ist dabei wörtlich zu nehmen, denn das Ableben eines Ihrer

Kämpfer ist gleichzeitig eine schmerzhaft Trennung von einem guten Freund. Durch ihre Persönlichkeiten wachsen Ihnen die Infanteristen richtig ans Herz. Zum anderen dürfen Sie lediglich einen Ihrer Soldaten verlieren – nach zwei mit digitalem Blei voll gepumpten Helmträgern ist der Einsatz zu Ende. Doch um alle Truppen unbeschadet durch die 13 angekündigten Missionen zu bringen, ist Sorgfalt angesagt. Sie bewegen sich vorsichtig von einer Ecke zur nächsten, nutzen zerschossene Autos als Deckung und achten sorgfältig auf Ihre knappen Munitionsvor-







## FULL SPECTRUM WARRIOR

GENRE: Taktik-Shooter  
 ENTWICKLER: Pandemic/THQ  
 FERTIG ZU: 90 %  
 ERSCHEINT: September 2004  
 VERGLEICHBAR: Raven Shield: Conflict Desert Storm 2  
 INTERNET: [www.fullspectrumwarrior.de](http://www.fullspectrumwarrior.de)

## KOMMENTAR



ALEXANDER  
FRANK

Wow! Meine Finger sind mit Tastatur und Maus zusammengewachsen – selten hat mir ein Kriegs-Shooter so gut gefallen. Mit seinen strategischen Elementen und taktischen Entscheidungen ist *Full Spectrum Warrior* weit mehr als primitives Geballer, so viel ist sicher. Da stört es mich als Ketten-sägen-Freak kein bisschen, dass ich kein einziges Mal meine Lieblingswaffe in der Hand halte. Wie Chef Bigge lasse ich die Drecksarbeit einfach meine Sklaven erledigen und konzentriere mich auf wichtigere Sachen. Schon nächsten Monat soll die finale Version kommen. Aber dann schnappst du dich wahrscheinlich einer der Kollegen. Das Leben ist unfair!

ALEXANDER FRANK

räte. Die Aufteilung in zwei Truppen eröffnet Ihnen neue strategische Möglichkeiten. Beispiel: Einer der bösen Buben will mit seinem Maschinengewehr die Lackierung unseres Transporters zerkratzen. Da er jeden Soldaten schon beim Annähern mit ein paar großkalibrigen Löchern bedenkt, wagen wir keinen Frontalangriff. Stattdessen suchen wir mit dem Alpha-Team Deckung und lenken die Aufmerksamkeit und Kugeln des Schützen auf uns, während Team Bravo unbemerkt um den Hauserblock kracht und den Waffennarr von hinten überrascht. Andere Situation: Zekistanische Rebellen verschanzten sich in einem Hotel und stellen mit den Geiseln alle möglichen fieseren Sachen an. Spezialtrup-

pen infiltrieren von oben das Gebäude und Sie sorgen an beiden Ausgängen dafür, dass keiner der Terroristen sich für einen Touristen ausgibt. Hochspannung und überraschende Wendungen garantiert!

## BEKLEMM DICH NICHT!

Grafisch macht *Full Spectrum Warrior* schon jetzt eine gute Figur. Die Bewegungen Ihrer Infanteristen sehen verflucht realistisch aus, besonders die Animationen fürs Robben haben es uns angetan. Brennende Hausruinen und zerschossene Autowracks sorgen für eine spannungsgeladene Atmosphäre. Wie in den Büroräumen von PC ACTION überfällt uns ein beklemmendes Gefühl – der Tod lauert an jeder Ecke – im Spiel zum Glück

nur der virtuelle. Außerdem lockern Ihre Waffenbrüder die Kriegsstimmung auf – die geistreichen Diskussionen und Kommentare sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen. So bekommen Sie nach einem erfolgreichen Abschuss schon mal ein paar Kraftausdrücke um die Ohren gehauen, worauf der Teamleiter den Schuldigen zügelt. Ein „Yes, Sir!“ beendet das Gespräch, zumindest bis zum nächsten Gefühlsausbruch nach einem gelungenen Einsatz. Keine Frage, wird das Level-Balancing noch bis zum Verkaufsstart feinstjustiert, kann THQs erfrischend innovativ in Szene gesetzter Taktik-Shooter zu einem der Überraschungshits im heißen Spieleherbst avancieren.

## PARTEIGENOSSEN

## AL AFAD

Al Afad ist ein Pechvogel. Jahrelang hat er als Rebell für die Unabhängigkeit Zekistans gegen die Sowjets gekämpft, doch dann zerfiel die UdSSR und er war dabei nicht gerade der große Held. Seitdem ist die Drecksau rechts gesinnt und lässt seinen Frust an friedlichen Einsiedlern aus.

## DIE TERRORISTEN

Es gibt zwar Unmengen dieser Unterstützer des Al-Afad-Regimes, jedoch besitzen sie kaum militärische Kraft – alle Fahr- und Flugzeuge haben die Alliierten bereits zu Schrott verarbeitet. Trotzdem sind die Typen gefährlich und verwenden nicht selten hinterhältige Taktiken.

## DIE KOALITION

Die Koalition besteht aus NATO-Streitkräften der USA, Großbritannien, Australien, Kanadas, Polens, Spaniens und der Tschechischen Republik. Ihre Ziele sind die Eliminierung des Al Afad, der Sturz seines Regimes und das Beenden der ethnischen Säuberungen. Als Spieler dienen Sie dieser Partei.

## DIE VEREINTEN NATIONEN

Wenn Zivilisten oder Soldaten an plötzlicher Gewichtszunahme durch Blei leiden, sind sie im Lager der Vereinten Nationen richtig. Die Ärzte kümmern sich um Wunden, außerdem füllen Sie Ihre Munitionsvorräte auf. Da werden Sie geholfen! Aber: Geschickte Taktiker sehen die Sani-Zelte höchst selten von innen.

- Basierend auf der gleichnamigen Brettspiel-Vorlage
- 4 Rassen
- Squad-basierte Kampfruppen
- 6 Truppentypen
- Bis zu acht Spieler im LAN/Internet

# Schlachtenfummler

Im WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR brüllen Sie nicht nur Orks an, Gleich ihre verschiedenen Wassen wollen Ihnen ans Leder. Wir unternehmen einen Ausflug ins Strategiespiel.

**D**a es der Menschheit auf Mutter Erde zu eng wird, muss ein neuer Platz her. Deswegen breiten sich unsere Nachkommen in der gesamten Galaxie aus. Dass diese Expansion nicht ganz ohne Widerstand vonstatten geht, ist nicht verwunderlich. Anscheinend gingen die irdischen Space Marines den Truppen des Chaos, der Eldar und Orks gehörig auf den Sack. Diese beschlossen daraufhin, die lästige Menschheit einfach auszurotten. Dies passt dem Imperator der Erdwürger vorn und hinten nicht, und so baden Sie den Schlamm für ihn aus. In den elf geplanten Missionen nehmen Sie fremde Planeten ein, kämpfen um Ressourcen und bauen Ihre Technologien aus. Klingt

zugegebenermaßen unspektakulär. Doch was Entwickler Relic Entertainment uns zeigte, überrascht sogar Strategie-Kenner. Während Sie bei vergleichbaren Titeln mühsam Ihre Vorratskammern auffüllen, eröffnet *Dawn of War* eine neue Möglichkeit. Statt Rohstoffe abzubauen, erobern Sie auf dem gesamten Spielfeld verteilte Punkte. Je mehr dieser Dinge Sie sich unter den Nagel reißen, umso schneller regeneriert sich der Ressourcenvorrat. Diesen stecken Sie in Ihre Basis – und hier wartet bereits die nächste Neuerung, denn die muss nicht unbedingt ein zentrales Lager am Arsch der Spielwelt sein. Besser, Sie bauen kleine Camps an den strategisch wichtigen Punkten, die Sie erobert haben.

**Vorteil:** Nach einer verlorenen Schlacht marschieren Sie nicht mehr erneut stundenlang bis zur Basis des Gegners. Der nächste Stützpunkt liegt lediglich ein paar Sekunden entfernt. Wenn das nicht mal für ein Offensiv-Spektakel sorgt.

## DIE SPIELREGELN

Obwohl bei *Dawn of War* die Schlachten ganz klar im Vordergrund stehen, sorgt Relic Entertainment auch für ein komplexes, aber nicht kompliziertes Wirtschafts- und Aufbausystem. Neben den für Strategiespiele üblichen Bau-Kraftwerk-dann-darfst-du-Fabrik-aufstellen-Regeln, besitzt fast jedes Gebäude eine Upgrade-Möglichkeit. Beispielsweise rusten Sie Wachtürme mit Raketen-

werfern auf und Ihr Bollwerk erweitern Sie um eine Kloster-Funktion, damit Ihre Truppen mit Telekinese-Fähigkeiten ausgestattet sind. Apropos Truppen: Diese gliedern sich von Anfang an in so genannte Squads, drei bis acht Mann starke Gruppen. Ein Anführer lässt die Gruppenmoral zusätzlich steigen – für eine schwierige Schlacht fast schon überlebensnotwendig.

## FATALITY

Ihren Widersachern heizen Sie kraftig ein. Vor allem im Nahkampf gibt es für jeden Einheiten-typ spezielle Finish-Moves – *Mortal Combat* lässt grüßen. Während des Kampfes zoomen Sie jederzeit ins Geschehen, um manch harte Attacke haut-





nah zu genießen. Explosionen lassen den Gegner durch die Luft fliegen, Orks speißen ihre Feinde kurzerhand auf und virtuelle Körperteile pflastern den Boden. Wer Abstand bevorzugt, kommt auch auf seine Kosten: Sie rüsten die Einheiten desselben Typs mit verschiedenen Wummen auf – die Gegnerhorden lassen sich mit Raketen-, Flammenwerfer oder Minigun auch aus der Entfernung beseitigen. Durch die comicartige 3D-Grafik wirken die Szenen eher lustig als brutal – Jugendschützer können also getrost in den Urlaub fahren.

#### HAMMER-OPTIK

Der Spielverlauf überzeugt unter anderem mit Skript-Se-

quenzen. Der stufenlose Übergang vom Intro zum Schlachtfeld verdeutlicht die wunderschöne Optik von Dawn of War. Die Kampfeinheiten sind allesamt gut animiert und bei Fabriken und anderen Konstruktionen bekommen Sie jede Phase des Aufbaus mit. Noch effektreicher geht es natürlich beim „Abbauen“ zu. Die gewaltigen Explosionen der Gebäude oder die Massenschlachten mit Unmengen an Einheiten, Geschrei und Bleiarten zu spektakulären Vorstellungen aus. Bei einem Gefecht in einer orkischen Siedlung – mit schätzungsweise 100 bis 120 Einheiten – ging es dermaßen beeindruckend zur Sache, dass wir die Steuerung für einen Moment

sogar vergaßen. Irgendwann war es natürlich zu spät, dafür brannte und qualmte es an jeder Ecke.

#### KOMMENDLICH!

Für Dawn of War müssen Sie das Brettspiel nicht kennen. Relic Entertainment scheint es zu gelingen, einen für Einsteiger und Profis gleichermaßen geeigneten Titel zu produzieren. Momentan balanciert der Entwickler noch die einzelnen Einheiten aus und testet dazu ausgiebig den für bis zu acht Spieler geplanten Mehrspieler-Modus. Die finale Version sollen wir für einen ausgiebigen Test schon im nächsten Monat in die Griffel bekommen. Her damit!

ALEXANDER FRANK

#### KOMMENTAR

ALEXANDER FRANK



Ehrlich, anfangs wollte ich Dawn of War nicht in die Hände nehmen: „Basierend auf einer Brettspielvorlage“. Pffft! Ist doch etwas für langhaarige Dauerstudenten! Weit gefehlt, wie die endlich anspielbare Vorschau-Version gezeigt hat. Vor allem die Squad-Aufteilung und der eindeutige Schwerpunkt auf Action (statt auf Basisbau und anderen Kleinigkeiten) lassen mich hoffen, dass der Titel nach dem Erscheinen das hält, was er verspricht – epische, opulent in Szene gesetzte Schlachten, gespickt mit einer Prise Taktik. Ja, ich will!

- Bis zu 6 Partymitglieder
- Mehr als 500 Gegenstände
- Taktisches Echtzeit-Kampfsystem
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Frei zoom- und drehbare Kamera
- Direkte Steuerung von Fahrzeugen



AUF DVD

VIDEO



...schieber immer dreister,  
...schon während der Fahrt.

# Trock 'n' Roll!

In **THE FALL - LAST DAYS OF GARA** kämpfen Sie sich auch in Fahrzeugen durch den heißen Wüstensand. Das Endzeit-Rollenspiel schickt sich an, **Gothic 2** vom Thron zu stoßen. Wir haben in unserer Hauptstadt bereits Probe gespielt

**B**ereits mit dem 2001 erschienenen **Gothic** bewiesen deutsche Spieledesigner, dass sie sich nicht zwangsläufig hinter der internationalen Konkurrenz verstecken müssen. Tausende Rollenspielfans waren von den vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung und der spannenden Story begeistert. Auch **The Fall - Last Days of GARA** soll Sie durch eine interessante Geschichte in den Bann ziehen. Seit mehr als zwei Jahren werkeln die Jungs von Silver Style Entertainment in Berlin an dem Endzeit-Rollenspiel, das im Oktober erscheinen soll. Das postapokalyptische Szenario erinnert stark an den Klassiker **Fallout** und stammt aus der Feder von Lead-Designer Carsten Strehse.

## WÜSTE DRÖHNUNG

Im Jahr 2062 kostete eine globale Katastrophe die Menschheit fast ihre Existenz. 21 Jahre später ziehen Sie durch das Odland der USA, um Rache zu nehmen. Rache an einem Un-

bekannten, der bei einem Überfall auf Ihr Dorf nicht nur für den Tod Ihrer Mutter, sondern auch für das Verschwinden Ihres Vaters und Ihrer Schwester verantwortlich ist. Klingt nach dem Streifen **Postman** mit Kevin Costner, oder? Auf Ihrem Kreuzzug sehen Sie sich mit einer vollkommen unwirtlichen Welt konfrontiert. Wie im deutschen Bundestag haben brutale Gangs das Sagen, und alles, was zählt, ist das Recht des Stärkeren. Bitterweise sind Sie eines der Weicheier dieser Welt und suchen sich deshalb Unterstützung für Ihr Vorhaben. Als die Kunde an Ihr Ohr dringt, dass sich im Südwesten eine Organisation bildet, die sich „Regierung der Neuen Ordnung“ nennt, sehen Sie Ihre Chance gekommen.

## KOMM DOCH MIT!

Sie hoffen nicht nur auf ein paar schlagkräftige Mitstreiter, sondern auch auf etwas zum Beißen. Denn Supermärkte, Pizzabuden und Burgerbrutzel sind längst Geschich-

te. Stattdessen schieben Sie sich jetzt Brotkanten hinter die Kinnlade und spülen mit Wasser nach. Neben Nahrung verteilt die neue Regierung auch Waffen an Freiwillige, die sich dort als Söldner verdingen. Also nichts wie hin! Nach einer schwierigen Reise erhalten Sie kurz nach Ihrer

Ankunft

gleich den ersten Auftrag. Sie sollen einer finsternen Gang von so genannten Ratskulls den Garaus machen, die die Bevölkerung terrorisiert. Selbst wenn Sie Ihre Schutzengel mitzählen, sind die Typen noch immer locker in der Überzahl.





# DAS KANNST DU ABSTAUBEN!

Wenn Sie gewinnen wollen, müssen Sie uns lediglich ein cooles Foto schicken. Aber nicht von Ihrem letzten Saufgelage, sondern eines, das Sie in Endzeitpose zeigt. Egal, ob Sie sich dafür in einen ausgetrockneten Flusslauf hocken, in einem Abbruchhaus mit Opas Fitzhut als Modell posieren oder in Lederkluft neben einem ausgebrannten Auto grinsen.

Adressieren Sie Gammel-Post an:

Computer Media AG,  
Redaktion PC ACTION,  
Kennwort: The Fall,  
Dr. Mack-Str. 77,  
90762 Fürth

oder senden Sie eine E-Mail mit dem  
Kennwort „The Fall“ an [gewinnspiel@pcaction.de](mailto:gewinnspiel@pcaction.de).

Unter allen Einsendern verlosen wir zudem  
The Fall-T-Shirts und Baseballcaps.



Abbildung ähnlich



Gemeinsam mit Silver Style Entertainment sorgen wir bei Ihnen für den Durchblick. Der Spiele-Entwickler lässt eine Grafikkarte ATI Radeon 9800 Pro mit 128 MByte für Ihren Zockerhobel springen. Ein anderer glücklicher Gewinner darf einen Blick hinter die Kulissen des Spieleentwicklers werfen. Silver Style Entertainment lädt für einen Tag lang zum Spionieren nach Berlin ein und erlaubt Ihnen, den Designern in ihren heiligen Hallen über die Schulter zu schauen. Die Fahrtkosten mit der Bahn (2. Klasse) innerhalb Deutschlands sind im Preis enthalten.

Also, stellen Sie sich eine bis zu sechsköpfige Truppe aus den verrücktesten Typen zusammen. Da ist zum Beispiel der flinke Scharfschütze Keno, der glaubt, jede Frau rumkriegen zu können. An Kampfliebe Agnes heißt sich allerdings auch er die Zähne aus. Die Veganerin verdrängt sich als Sami Ihrer Truppe und scherzt gern mit Butch, der jede Schwortkarte wieder zum Laufen bringt. Dieses Muskelpaket können Sie gut brauchen. In *The Fall* heizen Sie nämlich auch mit Fahrzeugen durch die Gegend. Egal ob Buggy, Pick-up, Hummer oder Panzertank. Ermöglicht von einer bemerkenswerten Physik-Engine, springen Sie damit über Hügel wie junge Gezellen und fliegen so elegant durch Kurven, als säße Colin McRae persönlich am Steuer. Einige der Fitzter ha-

ben sogar Waffen an Bord und können damit große Hindernisse aus dem Weg räumen.

## FINDE DEINE KAMPFADER!

Gefechte laufen in simulierter Rundenmanier ab. Grundsätzlich führen Sie Ihre Massen in Echtzeit in die Schlacht. Jedoch bestimmen Sie optional, wann pausiert werden soll. Beispielsweise bei der Sichtung eines Feindes, eines leeren Magazins oder einer Explosion in der Umgebung. Das erlaubt Ihnen, Ihren Plan zu ändern und eine neue Taktik auszuprobieren und erinnert stark an die *Baldur's Gate*-Serie oder *KOTOR*. Grundsätzlich kämpfen Sie in *The Fall* mit harten Handlagen. Mehr als 100 verschiedene Waffen und Rüstungen stehen zur Wahl. Wenn Sie Frauen in Ihre Gruppe aufnehmen, kommen Sie

also um drei billige Ikea-Kleiderschränke nicht herum. Dafür sind Ihre Mannen beim Umkleiden die reinsten Wirbelwind. Während Sie in anderen Rollenspielen erst umständlich Charakter und Inventar öffnen und das gewünschte Objekt auf den passenden Körperteil ziehen müssen, zeigt sich das Endzeitposen innovativ. Klicken Sie in der Menüleiste auf einen Gegenstand, wird er entsprechend seiner logischen Funktion verwendet: Schuhe schnipsen automatisch an Ihre Quadratlatschen, Kopfbündelungen auf die Birne und Knarren in die Flosse. Beim Kombinieren von Krimskrams aus dem Rucksack werden sinnvolle Verbindungen optisch hervorgehoben, sodass Herumprobieren weitestgehend entfällt. Aus einem Gürtel und einer Eisenplatte zaubern Sie beispielsweise eine Plattenrüstung, aus Draht ein Kettenhemd. Vorausgesetzt, Sie haben einen Hammer dabei und den entsprechenden Skill trainiert.

## DIE KARTE BITTE

Die Bedienung der Menus soll dafür sorgen, dass der Zocker nie schmerzlich aus der Spielwelt gerissen wird, erklärte uns Carsten Strehse im Interview. Bereits die Charaktererstellung läuft unorthodox ab. Sie melden sich bei der neuen Regierung und beantragen eine ID-Karte. Während Einsteiger per Dialog-Option einige Fragen beantworten, vertellen alte Rol-

lenspiel-Hasen Erfahrungspunkte selbstständig auf die 14 Fertigkeiten und 70 Talente. Unter der Haube werkelt bei *The Fall* eine 3D-Engine, die die Berliner selbst geminnert haben. Alle Gebäude sind in der ersten Ebene begehbar. Zur besseren Übersicht blendet das Dach aus. Auch für die Lokalisierung betreibt man Aufwand. Mehr als 80 Sprecher sollen insgesamt 182.000 Wörter text in die Mikrofone husten, um eine stimmige Sprachausgabe zu garantieren. **MARC BREHME**

## THE FALL

GENRE: Rollenspiel  
ENTWICKLER: Silver Style Entertainment  
FERTIG ZU: 85 %  
ERSCHEINTE: Oktober 2004  
VERGLEICHBAR: *Fallout 2*, *Gothic*, *Baldur's Gate 2*  
INTERNET: [www.the-fall.com](http://www.the-fall.com)

## KOMMENTAR



MARC BREHME

Dreck macht ja bekanntlich Speck und ich habe schon als Kind gern im Sand und Schmutz gespielt. Deswegen gefällt mir vor allem das coole Endzeit-Szenario von *The Fall*. Endlich mal keine grünen Orks oder schuppigen Drachen. Hier geht's mit ordentlichen Wummen richtig zur Sache. Da ich mich selbst auch als Rallyefahrer sehe, machen mir die rasanten Raserien großen Spaß. Eigentlich stehe ich ja nicht so auf Rollenspielen, aber bei diesem könnte ich durchaus mal eine Ausnahme machen. Vorausgesetzt, die Kameraführung wird noch optimiert und die Aufträge sind spannend.







»Patrick Lindners Freund hat eine Blaseschwäche.«

# Mann hat so seine Tage ...

Begleiten Sie unseren Helden Nathan den Heißen auf seinem Marsch durch die postapokalyptische Wüste von **THE FALL**. Sein Ziel: Rachel. Doch bis dahin ist es ein langer und gefahrvoller Weg.

## ERSTER TAG:

Ihr lebloser Körper liegt in meinen Armen. Ich halte sie eng an mich gedrückt, während um uns herum die Feuer langsam erlöschen. Der beißende Rauch treibt mir Tränen in die Augen. Oder heule ich etwa wegen des Todes meiner Mutter? Egal, denn in meinem Kopf breitet sich nur ein Gedanke aus: Rachel. Ich bin nur einige Tage fort gewesen, in Sandrock. Bei meiner Rückkehr sah ich schon aus der Ferne den Qualm aufsteigen. Sie hatten das gesamte Dorf niedergebrannt. Wer? Ich weiß es nicht. Räuber, Gangs, Choker ... Egal, sie werden dafür bluten müssen. Überall liegen Leichen. Häuser stehen in Flammen oder sind bereits ausgebrannt. Dann finde ich meine Mam. Dad und meine Schwester sind spurlos verschwunden. Nachdem ich die Frau beerdigt habe, die nur das Leben

schenkte, mache ich mich auf. Es gibt Gerüchte über eine Siedlung, deren Anführer eine neue Regierung ins Leben gerufen haben soll. Sie suchen noch nach Söldnern. Die Gelegenheit! Vielleicht laufen mir bei einem Auftrag die Mörder über den Weg. Hoffentlich!

## ZWEITER TAG – MORGENS:

Dunkel erinnere ich mich, dass vor der großen Katastrophe, die vor über 20 Jahren die Welt veränderte überall Wälder standen und Gras den Boden bedeckte, doch davon zeugen nur ausgehöhlte Bäume, als ich mich durch die staubige Wustenslandschaft quäle. Schließlich kommt das verdammte Lager dieser neuen Regierung in Sicht. Sofort pöbelt mich eine schwer bewaffnete Wache an. Bleib locker, Pickelfresse, denke ich, erkläre ihm aber freundlich, dass ich als Söldner anheuern will. Der Typ wird geschmeidet und verweist mich zum Dorf-

platz, auf dem Präsident Hayes an einer Hinführung teilnimmt. Ich komme genau in dem Moment an, als das Fallbeil dem armen Schwein die Rübe absäbelt. Aber Mitleid ist hier nicht angesagt. Hayes steht ungeführt daneben und quatscht mit zwei großen Kerlen, wohl seine Leibwächter. Ich laßer ihn an, aber noch Söldner brauche. „Wenn du was draufhast, immer!“ meint er und schickt mich zu Lucas, wo ich einen Pass bekommen soll. Die Siedlung der neuen Regierung besteht aus einem Haufen heruntergekommenen Hütten, Schrottreifer Autos und Wohnwagen. Klasse. Lucas stellt mir einige merkwürdige Fragen. Beispielsweise, ob ich bereit bin, meinen Körper nach meinem Ableben der Gemeinschaft als Nahrung zur Verfügung zu stellen. Feh, es interessiert mich doch nicht, was nach dem Verrecken mit meinem Kadaver geschieht! Wie stark, intelligent

und geschickt ich bin und wie gut ich mit Schusswaffen und Sprengstoff umgehen kann, will er wissen. Ob ich medizinische Kenntnisse habe und in der Wildnis überleben kann, ich bin froh, als ich die Bruchbude endlich wieder verlasse.

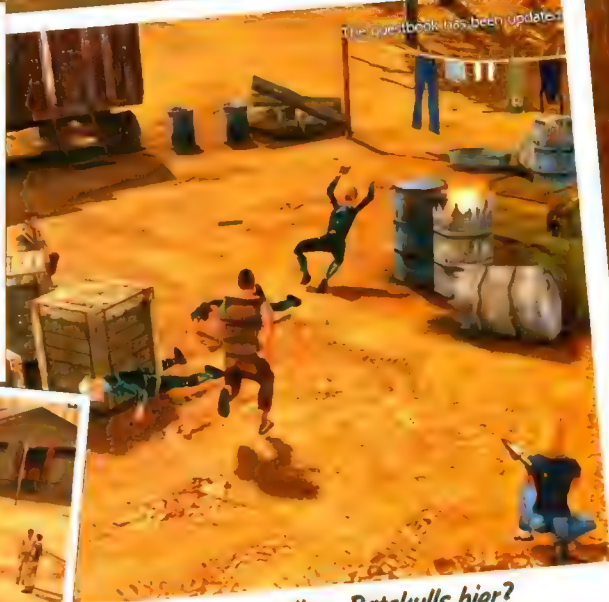
## ZWEITER TAG – MITTAGS:

Hayes wartet schon und schickt mich weiter zu einem Knaben namens Wesley, der einen Auftrag parat haben soll. Endlich! Die Überraschung ist groß, als ich in Wesley den langjährigen besten Freund meines Vaters erkenne. Ich hatte geglaubt, er wäre beim Überfall auf unser Dorf getötet worden. Er erklärt mir, dass er mit meinem Vater geflohen sei, als die Bande, die sich „Ratskulls“ nennt, angegriffen und meine Mutter getötet hat. Vater schaffte es nicht. Er ist außerhalb der Siedlung der neuen Regierung beerdigt worden. Über meine verschol-





Mein Informant ist unbekannt verzogen.



Was machen diese Ratskulls hier?  
Wir zeigen's diesen fiesen Ratten!



Für Hayes sind Hinrichtungen ein Mordsspaß.

ene Schwester Annie weiß Wesley nichts. Verdammte! Vielleicht ist sie noch am Leben. Er meint, Präsident Hayes habe mich ausgewählt, um die „Ratskulls“ zu vernichten und den Anführer Phoenix zu töten. Wesley hält mich nicht für den Job geeignet, da Phoenix meinen Vater ermordet hat und ich mich von meinen Gefühlen beeinflussen lassen würde. Wie Recht er hat! Aber ich habe den Auftrag und soll zunächst David aufsuchen, der von den „Ratskulls“ übergelaufen ist und nördlich der Siedlung haust. Wesley stellt mir einige ziemlich abgelesene Soldner vor, die als Begleiter infrage kommen. Fünf wahr-

scheinlich aus Viktor, den Sprengstoffexperten, der seinem Aussehen nach schon einige harte Kämpfe hinter sich hat. Ivana preist sich als Allroundtalent an und macht einen sehr, durchtrainierten Eindruck. Carmen wirkt eher zurückhaltend, aber die anderen verraten mir, dass sie eine äußerst geschickte Diebin ist. Mit Francis treffe ich den wohlhässlichsten Menschen aller Zeiten, ein Gesicht wie ein Ascheimer, seine Haare sind blau und stehen weit ab. Er prahlt damit, ein hervorragender Fahrer zu sein. Wir werden sehen. Als Letzten nehme ich Butch, der sich laut Wesley sehr gut mit technischen Din-

gen auskennt. Wir brechen auf. Als Erstes will ich das Grab meines alten Herrn sehen. Dort lauern drei merkwürdige Typen herum, total vermurrt. Ich verlasse sie und knie neben dem Totenmal nieder, um mich von Dad zu verabschieden. Ich verspreche ihm hoch und heilig, seinen Tod zu rächen und meine Schwester zu finden.

#### ZWEITER TAG – NACHMITTAGS:

Wir ziehen nach Norden. Davids Hütte ist in noch miserablerem Zustand als die Siedlung der neuen Regierung. Das wird noch schlimmer. Eine gewaltige Explosion reißt das Gebäude auseinander. Vorsich-

tig schleichen wir ran. Hoffentlich lebt unser Informant noch. Hinter Kisten verstecken wir uns und beobachten drei in schwarzes Leder gehüllte Gestalten. Die machen gerade aus einem zerlumpten Typen Fleischsalat. Plötzlich bemerken sie uns. Sofort knalle ich den ersten der Lumpen ab. Wenige Atemzüge später liegen drei Leichen vor uns im Dreck. Dieser Anblick verschafft mir für einige Augenblicke Genugtuung, bevor ich kotzen muss. Doch Phoenix, die Ratte, hat den Löffel noch nicht abgegeben. Aber ich schwöre: Lange wird das nicht mehr dauern. **Fortsetzung folgt!**

ANDREAS BERTIN

TIMEGATE  
PC CD GS  
WIN95

**KOHAN II**  
KINGS OF WAR  
AM OKTOBER FÜR DEINEN PC  
WWW.KOHAN2.DE



MACH DICH BEREIT!

- 4 spielbare Parteien
- 4 Einzelspieler-Kampagnen mit jeweils sieben Missionen
- Skirmish-Modus mit 10 Karten
- 4 Mehrspieler-Modi mit 10 Karten
- Umfangreicher Editor geplant
- Extrem viele Kombinationsmöglichkeiten beim Einheitenbau
- Detailliertes Schadensmodell
- Verformbare Planetenoberflächen

»Breiten sich aus wie die Pest: die Marsern.«

# Wettbrennen!

Rechtzeit-Strategie-Fans aufgewacht! Die EARTH 2160 zeigt ein Urteil am Strategie-Himmel auf, der uns bereits im Vorfeld angekündigt hat.

»S-Schüsse werden nicht von der Hand gewichen.«

**D**as sind tolle Neuigkeiten! Im letzten Teil der Earth-Serie schaffte es PCA-Ex-Tippsee Alex Geltenpoth mit Ach und Krach die Menschheit zu retten. Nachdem das Homo-Sapiens-Pack in ein riesiges Raumschiff verfrachtet wurde, machte man sich auf den Weg zum sicheren Mars, der neuen Heimat der Menschheit. So endete Earth 2150. Was wir während eines Besuches bei Zuxxer-Entertainment erfahren, stimmt uns zunächst traurig. Die Arbeit war nam-

lich für die Katz. Kurz bevor die zweibeinige Sippe den roten Planeten erreicht, dreht der Bordcomputer durch und verursacht einen Unfall, bei dem nahezu die gesamte Belegschaft das Zeitliche segnet. Na fein! Ihre Aufgabe ist es nun, mit einer Hand voll Menschlein den Mars zu bevölkern und die Zukunft der Erdlinge zu sichern. Wir wünschen viel Spaß!

## PARTEITAG

Wer die preisgekrönten Vorgänger kennt, weiß, was auf



# Dicke Titel

Bei Fans der *Earth*-Serie schon lange einen großen Stein im Brett. Da die Vorgänger aber schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, lenken wir Sie Ihnen gerne noch einmal vor. Alle sind inzwischen als sehr günstige Budget-Versionen erhältlich. Schlagen Sie zu!



Earth 2140 (1997)

Konnte unsere Tester damals nicht recht überzeugen: Mit 74% lag der Titel weit unter der Referenz *C&C Alarmstufe Rot: Teil 1*. Mit nur 30 Märkten war das Spiel ein unerwarteter Preis-Leistungs-Champion. Unverschämte: Der Titel verteilte satte 100 MB your Hard-Platte.



Earth 2150 (1999)

Ex-PCA-Redakteure Alex Gettenpöth und Dirk Gooding sind völlig von den Socken: Satte 92% klassiert der neue Genreprimus im Test. Geniale und – für damalige Verhältnisse – absolut innovative 3D-Grafiken sowie die tolle Spielbarkeit sind richtungweisend. Der „C&C3-Killer“ schlägt ein wie eine Bombe.



The Moon Project (2000)

Zuerst als Add-on geplant, wurde der Titel schnell zum eigenständigen Vollpreisspiel erhoben. Unser Alex war völlig begeistert und gab dem Spiel schon wieder 92%. Packender Missionsnachschub und ein grandioser Mehrspieler-Modus beschenken dem Titel bis heute eine große Fangemeinde.

ohn zukommt. *Earth 2160* ist Echtzeit-Strategie in Reinkultur. Wie im Genre üblich, treten mehrere Fraktionen gegeneinander an und versuchen in einem wuseligen Wettrüsten die Feinde zu überrollen. Wie bei den Vorgängern streiten sich drei Mächte um die Vorherrschaft: die vom Schicksal geplagte Eurasische Dynastie (ED), die eigentlich friedliche Lunar Corporation (LC) und die zerstörungswütigen United Civilized States (UCS). Dazu kommt eine dubiose außerirdische Rasse, über die es aber noch keine Informationen gibt. Zuxez sind halt alte Geheimniskrämer! Genaueres entnehmen Sie dem Extrakasten „Rassenmaher“. Alle Arten haben die Möglichkeit, neue eigene Technologien zu entwickeln und einzusetzen. Das Ganze fängt wie üblich damit an, dass Sie sich ein schnuckeliges Basislager einrichten, von dem Sie sich zur Erkundung des Areals aufmachen. Um neue Technologien zu entwickeln, benötigen Sie ein oder mehrere Forschungslabore. Wenn Sie mehrere Laboratorien errichten, können Sie diverse Forschungen parallel vorantreiben. Vorteil: Es wird schneller aufgerüstet, Feinde müssen gegen fortschrittlichere Waffen antreten. Da Sie in der Entwicklungszeit den Gegnern nahezu schutzlos ausgeliefert sind, sollten Sie Ihre Basis entsprechend absichern, um nicht



TIMEGATE  
PC GS  
LINUX

# KOHAN II

## KINGS OF WAR

AB OKTOBER FÜR DEINEN PC  
WWW.KOHAN2.DE



ZIEHE IN DIE SCHLACHT!

# Rassenmäher

Bei *Earth 2160* gibt es vier spielbare Rassen, die unten im Einzelnen aufgeführt werden. Jede Macht hat unterschiedliche Truppen, Technologien und Gebäude. Dadurch gehen die Kriegsparteien auch mit variablen Taktiken zur Sache. Jede Fraktion verfügt über mindestens 13 Basis-Bauwerke und 13 Einheitenarten.

## Eurasische Dynastie (ED)

Nach der Zerstörung der Erde (flüchteten die Menschen mit einem riesigen Raumschiff. Durch einen Unfall kamen lediglich die Führungskräfte auf dem Mars an. Die ED agiert aus riesigen Gebäudekomplexen heraus, die aus einer Vielzahl von Bausteinen zusammengeschustert sind.

## Lunar Corporation (LC)

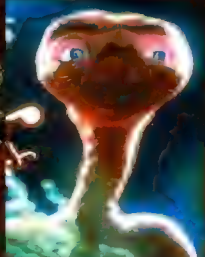
Das friedliebende Mondvölkchen hat ebenfalls die Heimat verloren und sucht sein Glück jetzt auf dem roten Planeten. Die LC wohnt in mächtigen, zusammengefrickelten Nochhhäusern. Der Clou: Die Gebäude können die Gravitation außer Kraft setzen und sich bewegen.

## United Civilized States (UCS)

Wenn man eine Partei als böse bezeichnen kann, dann die UCS. Die angrißlustige Maschinenhorde macht sich auf den Weg zum Wüstenplanet. Von dort aus will sie ihre Stellung festigen und sich das gesamte Universum unter den Nagel reißen.

## Alien

Seit langer Zeit schlummerte die außerirdische Rasse im Mars-Gefängnis. Die Strahlung der landenden UCS-Schiffe erweckte das Pack aus dem künstlichen Koma. Jetzt versuchen die Extraterrestriken den Knast zu entfliehen und eine eigene Zukunft aufzubauen.



urplötzlich überrannt zu werden. Nur wer das richtige Verhältnis zwischen Forschung, Bauerei und Feldzügen findet, hat eine Chance auf den Kampagnensieg.

## FREIER MITARBEITER GESUCHT!

Neben dem üblichen Echtzeit-Frieftanz haben sich die polnischen Co-Entwickler Reality Pump einige nette Feinheiten einfallen lassen. Bei *Earth 2160* gibt es erstmals so genannte „Virtual Agents“, eine Art Tagelöhner, die Ihnen zur verbesserten Forschung, Einheitenführung, im Bergbau und bei Spionage-Aktionen dienen. Diese zwielichtigen

Typen werden bei Auktionen verhofkert, bei denen jede Partei bieten kann. Schon hier tut sich eine neue taktische Komponente auf: Wenn Sie merken, dass Ihr Gegner an einem Agenten interessiert ist, treiben Sie einfach den Preis nach oben. Auf diese Weise fügen Sie dem Widersacher einen erheblichen finanziellen Schaden zu. Außerdem erinnern sich die Soldner an ihre alten Verträge und bauen demnach Sympathien für die Kriegsmächte auf. Je länger ein virtueller Freund für Sie arbeitet, umso schwerer kann ihn der Gegner abwerben. Hinzu kommt, dass Agenten Gefühle für Gleichgesinnte entwickeln.



»Noch nicht ganz ausgereift: neue Hardplatte von Siemens.«



»11. September: Die Türme sind rechtzeitig weggelaufen.«



So kommt es vor, dass ein Helfer einen anderen mag, liebt oder sogar hasst. Diese Haltung hat direkten Einfluss auf Vertragsverhandlungen. Möglich also, dass ein Agent für wenig Geld bei Ihnen anheuert, weil Ihr Gegner den Kollegen eingestellt hat, den er am meisten hasst. Eins zeichnet die Kerle aus: Treue. Ein eingestellter Agent käme niemals auf die Idee, mit einem anderen Arbeitgeber anzubandeln. Ist das nicht lieb?

### ALTER BAUER!

Oberste Priorität ist natürlich, eine schlagkräftige Armee aufzustellen und mit dieser die feindlichen Basen in Schutt

und Asche zu legen. Die Beschaffenheit der Einheiten bestimmen Sie. Dank des modularen Konstruktionssystems können Sie aus einem großen Bauteil-Sortiment schöpfen und die Figuren so aussehen lassen, wie Sie es wünschen. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, umso mehr Elemente stehen Ihnen zur Verfügung. Außerdem gibt es Bauteile, die der Spieler nicht von Anfang an produzieren darf. Diese erhält man nur, wenn ein entsprechendes Alien-Artefakt gefunden wird, es Ihnen ein Allierter überbringt oder Sie es einfach vom Gegner stehlen. Dazu kommt, dass es die Grundstoffe Wasser, Metall

und Silikon in verschiedenen Ausführungen gibt, was sich auch auf das Aussehen der Einheiten und Gebäude auswirkt. Laut Hersteller gibt es für jede einzelne Einheit über 30.000 Kombinationsmöglichkeiten. Starker Tobak und ein deutlicher Hinweis auf die zu erwartende Spieltiefe. Beim Basisbau verhält es sich ähnlich. Auch hier gibt es jede Menge kleinerer Komponenten, die Sie an Ihren Gebäuden anbringen können. Passen Sie Ihre Basis doch einfach genau an den Bodenuntergrund an und machen Sie sie dadurch noch sicherer! Die Lunar Corporation erstellt beispielsweise Häuser, die stark an den

Turmbau zu Babel erinnern. Jeder Abschnitt wird auf einen anderen gestapelt. Dabei wirkt sich die Reihenfolge der Teile direkt auf die Eigenschaften des gesamten Gebäudes aus. Auch hier sind die Kombinationsmöglichkeiten praktisch unbegrenzt. Fast so wie bei einem Lego-Baukasten.

### DEINE SPUREN IM SAND ...

Technisch soll sich *Earth 2160* in völlig neuen Dimensionen bewegen. Dank der eigens entwickelten Earth-4-Engine spürten die Truppen jetzt schon in einer brillanten optischen Verpackung durch die Gegend. Wer an Spielfiguren heranzoomt, stellt fest, dass



TIMEGATE

PC CD GS

© 2004 Timegate Studios, Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Timegate Studios and the Timegate logo are trademarks of Timegate Studios, Inc. All other trademarks and the property of their respective owners. Timegate and Timegate Studios, published by Timegate. All rights reserved.

# KOHAN II

## KINGS OF WAR

AB OKTOBER FÜR DEINEN PC

WWW.KOHAN2.DE



### BESIEGE DAS BÖSE!



dieser Detailgrad in Strategiespielen bis dato unerreicht ist. Auf Neudeutsch: C&C Generäle go home! Treffer hinterlassen deutliche Schmauchspuren auf der Oberfläche der Mechs. Mit der Zeit sehen die Teile genauso verkommen aus wie Herrn Bigges Familienkutsche. Ferner stampfen schwere Kampfmaschinen fette Krater in den Boden, während leichte Fuß-

truppen nur kleine Tapser produzieren, die der virtuelle Wustenwind schnell verweht. Sämtliche Schatten und Lichtquellen berechnet das Programm natürlich in Echtzeit, was der gesamten Spielwelt einen sehr plastischen Eindruck verleiht. Das verwendete Hollow-Lightning-Verfahren verpasst metallischen Oberflächen die optimale Spiegelung,

ohne dabei das Spielerauge zu überfordern. Um die Marsoberfläche authentisch darzustellen, arbeitet Reality Pump übrigens mit originalen NASA-Bildern. Da frecherweise noch niemand aus der Redaktion auf dem Mars war, konnten wir die Echtheit des Materials allerdings nicht überprüfen. Unterstrichen wird das taktische Vergnügen durch einen über-

aus gelungenen Soundtrack. Hierfür zeichnen der polnische Komponist Maciek Pawlowski und ein Teil des Krakauer Synchronorchesters verantwortlich. Für Earth 2160 komponierte man satte 29 Musikstücke, von deren 5.1-Qualitäten wir uns vor Ort überzeugten. Mehr zu diesem Strategiespiel erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben. RALPH WOLLNER

## INTERVIEW: EARTH 2160 – EIN SPIEL OHNE GRENZEN.



»Frisst ihre Männchen: Schwarze Witwe.«

Alexandra Constandache ist eine Frau wie ein Vulkan. Sie kommt aus Transsilvanien, ist im Jahr 977 geboren und ernährt sich von Blut. Die heiße Zuxkez-Chefin biss auch bei PC ACTION an und stand uns Rede und Antwort zu Earth 2160.

**ALEX CONSTANDACHE:** Und ob! Fußvelk ist bei Earth 2160 von hoher Bedeutung. Die Knaben dienen als Scouts, besetzen leere Kampfeinheiten und die LC-Modelle können sogar fliegen. Dies ist seit 2140 der erste Earth-Teil, bei dem Infernenisten eine Rolle spielen. Inzwischen können Menschen auch in 3D ordentlich dargestellt werden. Ralph, konzentrier dich mal.

**REACTION:** Ah, ja... Welche Engine kommt bei Earth 2160 denn zum Einsatz?

**ALEX CONSTANDACHE:** Wir benutzen unsere eigene, brandneue Earth-4-Engine. Ziel ist es, die grafische Qualität eines Ego-Shooters zu erreichen und diese sogar noch zu übertreffen. Man muss dabei bedenken, dass sich bei einem Echtzeit-Strategiespiel deutlich mehr Einheiten und Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden, die aus unzähligen Polygonen bestehen und berechnet werden müssen. Bei First-Person-Shootern sind das in der Regel um die 100.000 bis 200.000 Polygone, bei Earth 2160 arbeiten wir mit mehr als einer halben Million. Wenn du, anstatt dauernd in meinen Ausschnitt zu schießen, mal auf den Bildschirm gucken würdest, siehst du selbst, dass Earth 2160 schon jetzt sehr detailliert aussieht.

**REACTION:** Wird Earth 2160 sehr blutig?

**ALEX CONSTANDACHE:** Ja, aber in ertraglichem Maß. Aufgrund meiner Herkunft erfreuen mich jegliche Blutspritzer sowieso. Wie derbe es beim fertigen Titel zur Sache gehen wird, werdet ihr schon sehen.

**REACTION:** Gibt es diesmal eigentlich Infanterie-Einheiten?

**REACTION:** Ja, Alex, das stimmt. Sieht grandios aus. Aber wie steht es eigentlich mit der Hintergrundgeschichte von Earth 2160?

**ALEX CONSTANDACHE:** Die Handlung wird in filmreifen Zwischensequenzen erzählt. Natürlich erfährt man auch während des Spiels ständig Neuigkeiten, die einem den Eindruck vermitteln, direkt am Geschehen beteiligt zu sein.

**REACTION:** Und wie groß fällt der Spielumfang aus?

**ALEX CONSTANDACHE:** Wir werden der Earth-Gemeinde einen ordentlichen Brocken zum Fraß vorwerfen. Wer alle Einzelspieler-Kampagnen lösen will, hat über 100 Stunden Freude mit dem Titel. Dazu kommt der Mehrspieler-Modus, mit Einstiegsmöglichkeit in bestehende Spiele, Mehrspieler-Speicheroptionen und Echtzeit-Stream-Video-Reports. Earth 2160 wird bekanntlich heute noch kräftig gezoxt.

**REACTION:** Ja [schwitzt]... Danke für das Interview, Alex!

**ALEX CONSTANDACHE:** Danke dir, Ralph, für die Blutsprünge... Wir sehen uns beim nächsten Vollmond

## EARTH 2160

**GENRE:** Echtzeit-Strategie  
**ENTWICKLER:** Reality Pump/Zuxkez/Deep Silver  
**FERTIG ZU:** 75 %  
**ERSCHEINT:** Dezember 2004  
**VERGLEICHBAR:** Warcraft 3, C&C Generäle  
**INTERNET:** [www.earth2160.com](http://www.earth2160.com)

## KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Hilfe! Ich sehe überall kleine Männchen, die irgendwas von mir wollen. Wer die Nerven hat, die kleinen Bälger unter Kontrolle zu halten, sollte sich um eine Stelle als Floh-zirkus-Direktor bewerben. Earth 2160 ist auf dem besten Weg, der Echtzeitstrategie-Gemeinde genau das zu geben, was sie will: kontrollierbares Chaos. Und das Ganze in einem optischen Gewand, welches im Strategiegenre seinesgleichen sucht. Der Startschuss für die attraktive Wuselorgie fällt frühestens im Dezember dieses Jahres. Bis dahin sollten Sie die Vorgänger noch einmal rauskramen, um sich warm zu zocken. Viel Spaß!



GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

# SPIDER-MAN 2<sup>TM</sup>

THE GAME



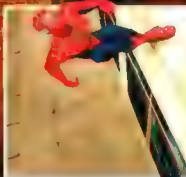
AB 6. JULI IM KINO

Erhältlich auf allen Plattformen  
ab dem 08.07.2004

[www.activision.com/spider-man](http://www.activision.com/spider-man)



Tu alles, was Spider-Man<sup>TM</sup> kann! Mit atemberaubenden neuen Moves und erstaunlichen Kombis.



Begib dich, wohin du willst, und interessiere mit was und wem du willst.



Wähle deinen Weg: Kämpfe gegen Doc Ock, verhindere Straßenverbrechen und triff auf bekannte Gegner!



Schwing dich durch ein lebendiges und höchst detailliertes Manhattan.



Netzschwingen ohne Ende – von der Straße bis über die Dächer quer durch die ganze Stadt.

PC  
CD  
ROM

PlayStation 2



XBOX

WII  
GAMECUBE

MARVEL

SPIDER-MAN

COLUMBIA  
PICTURES

Spider-Man und alle zugehörigen Marvel-Charaktere "©" 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, der Film "©" 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel-Code © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Informationen, Notwendigkeiten und Verträge durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragtes Warenzeichen von Activision, Inc. und das zugehörige Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und der "PS2" Logo sind eingetragte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GALT BOY, ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO, Microsoft, Xbox und die Xbox-Logo sind eingetragte Warenzeichen von Microsoft oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



ACTIVISION  
[activision.com](http://activision.com)



# Brandmännchen

Wenn Sie es geschickt anstellen, ist in **KNIGHTS OF HONOR** bald ganz Europa Feuer und Flamme.

**D**ie Kirchturmuhrl schlägt Mitternacht. Eine verummte Gestalt huscht über den Marktplatz und dringt unbemerkt in die Festung ein. Im nächsten Moment unterbricht ein Schrei die Stille: „Er ist tot! Der König ist tot! Sucht den Mörder!“ Der Plan ist aufgegangen. Ihr Attentäter konnte den fieson Monarchen aus der Welt schaffen. Jetzt ist der Weg frei für Ihren Spion, den Sie vor Monaten am Hof eingeschleust haben. Mühsam erschlich er sich die Gunst des Herrschers und

wurde schließlich zum Thronfolger nominiert. Bald wird das Eis zwischen Deutschland und Österreich schmelzen und Ihre Macht in Europa ganz ohne kriegerische Auseinandersetzungen steigen. Tja, so eine Marionettenregierung ist schon was Feines. Doch leider klappt das in *Knights of Honor* nicht immer. Vor allem, wenn Sie einen unerfahrenen Ritter auf derart heikle Missionen entsenden. Maximal neun dieser nützlichen Gefährten schließen sich Ihnen in Sunflowers Echtzeit-Strategiespiel

an. Je länger ein Ritter unter Ihrer Fuchtel dient, desto besser wird er in seinem Job. Folgende sechs Berufe gibt es: Marschall, Spion, Händler, Grundeigentümer, Bauherr und Kleriker. Entsenden Sie Ihre Armee, um eine Stadt einzunehmen, empfiehlt es sich auf jeden Fall, einen Ritter mitzuschicken. Dadurch steigt nicht nur die Moral der Truppen, obendrein erhalten die Soldaten Angriffs- und Verteidigungsboni.

## SEI SCHLAU!

Im Gegensatz zu herkömmlichem Eroberungs-Kram spielt bei *Knights of Honor* das politische Geschick eine Schlüsselrolle. Anhand einer Weltkarte, die an *Risiko* erinnert, schließen Sie Bündnisse, sorgen in diversen Königshäusern für Nachkommen aus den eigenen Reihen und brummen Ihrem Volk in harten Zeiten höhere Steuern auf. Haben Sie vom Verhandeln die Schnauze voll, schalten Sie in die Kampfansicht und kommandieren in bester Panzers-Manier Ihre Gefolgsleute während einer Schlacht. Waren Sie erfolgreich, wechseln Sie in die

Strategiekarte. Anhand dieser bauen Sie eroberte Städte aus und rekrutieren frische Truppen. Nett! BENJAMIN BEZOLD

## KNIGHTS OF HONOR

**GENRE:** Echtzeit-Strategie  
**ENTWICKLER:** Black Sea Studios/Sunflowers  
**FERTIG ZU:** 95%  
**ERSCHEINT:** 1. Oktober 2004  
**VERGLEICHBAR:** Stronghold, Age of Empires 2  
**INTERNET:** [www.knightsofhonor.com](http://www.knightsofhonor.com)

## KOMMENTAR

BENJAMIN  
BEZOLD



*Knights of Honor* ist so was von komplex, dass ich mich am Anfang von der Fülle an Lösungsmöglichkeiten regelrecht erschlagen fühlte. Soll ich meine Gegenspieler mit Spionen unterwandern und hinterücks ausschalten oder schleime ich mich bei den Deppen erst ein und überrenne sie, sobald ich eine schlagkräftige Armee zusammenhabe? Eine knifflige Sache. Selten war die Wiederspielbarkeit bei einem Strategietitel höher. Wenn die Black Sea Studios jetzt noch das Balancing in den Griff bekommen und die Benutzerführung vereinfachen, wage ich auf alle Fälle einen Abstecher ins virtuelle Mittelalter.





**You  
are  
too  
intelligent  
for  
stupid  
TV!**

**Follow  
the G**





»Ist ausgebüchst:  
Der kleine Puck.«

# Kühn hakeln

Als Überschriften-Erich noch für Deutschland zum Stockgriff, geizten Krankenkassen noch nicht beim Zahnersatz. Zum Glück ist es ungefährlich, sich mit NHL 2005 aufs Glatteis zu wagen.

»Wer zu schnell von hinten kommt, ist nicht nur bei Frauen unbeliebt.«

»Auf Eis gelegt:  
Bully Parade.«

Jeder Tag in der PC ACTION-Besserungsanstalt ist wie ein Eishockeyspiel. Die Kurierversendung mit den Doom 3-Mustern trifft ein? Da befördert man liebe Kollegen per Bodycheck in die Feuerschutztür, um das Päckchen als Erster zu ergattern. Natürlich haben wir auch eine „Strafbank“, so wird zumindest in Meetings der Platz neben dem Chefredakteur genannt. Unsere Affinität zu unterkühlter Gewalt mit Stöcken ist jedenfalls so groß, dass wir freudig zu EA Sports pilgerten, um das neue Werk der Eishockey-Götter zu begutachten.

## MACH' DICH FREI

Produzent David Littman verkündet Spielfluss und offenes Eis als die Trendthemen für die neue Saison: „Bei NHL 2004 sorgen wir für mehr Tiefgang, aber es gab zu viele Checks und regelrechte Spielerverstopfungen. Diesmal verteilt sich das Personal

besser auf der Eisfläche“. NHL 2005 bietet auch neue Kontrollmechanismen, um die Teamkameraden einzusetzen. So lässt sich in FIFA-Manier Verstärkung bei der Manndeckung anfordern, die doppelte Defensivzange ist aber mit Strafzeit-Risiko verbunden. Wie oft man aufs Sunderbänkchen muss, hängt vom Schiedsrichter ab. Dank neuer Persönlichkeitsprofile wird mal streng, mal mit mehr „Blut“-Großzügigkeit gepöffelt. Im Angriff können Sie auf die Steuerung des designierten Passempfängers wechseln, noch bevor er den Puck hat. Also selber in eine brillante Position schlittern, den Pass anfordern und vollstrecken. Gelangen Sie hinter gegnerische Tor, versuchen Sie per Knopfdruck einen automatischen „Wrap-around“, auf gut deutsch Bauerntrick. Dank der Wahl verschiedener Aufstellungen geraten selbst Bullys taktischer.

## SPIELEN WIE EIN WELTMEISTER

Den Manager-mäßigen NHL-Karrieremodus weitet man aus. Endlich können Sie auch die DEL nachspielen oder mit Nationalmannschaften am World Cup teilnehmen. Im Gegensatz zu normalen WMs nehmen hier alle Top-Spieler teil, weil der Cup außerhalb der NHL-Saison stattfindet. Gänzlich unernthaft geht es dagegen bei „Free4All“ zu, einem feuchtfröhlichen Mehrspieler-Vergnügen für bis zu vier Mitstreiter. Hier wird nach dem Prinzip „jeder ist sich selbst der Nächste“ nur das halbe Spielfeld genutzt, um auf ein Tor zu ballern und die Rivalen herzhafte umzuhauen. Zu den Präsentations-Verbesserungen gehören abwechslungsreichere Stimmungsanimationen vor Matchbeginn. Zum Beispiel laufen die Mannen der San Jose Sharks bei Heimspielen durchs offene Maul eines Pappmaché-Haisch auf Eis – albern, aber wahr.

HEINRICH LENHARDT

## NHL 2005

GENRE: Sportspiel  
ENTWICKLER: EA Sports/Electronic Arts  
FERTIG ZU: 90%  
ERSCHEINT: September 2004  
VERGLEICHBAR: NHL 2004  
INTERNET: [www.easports.com/games/nhl2005](http://www.easports.com/games/nhl2005)

## KOMMENTAR



HEINRICH  
LENHARDT

Zwei Schritte vor, einen Schritt zurück: Das bewährte EA-Sports-Tanzmuster der jährlichen Updates sorgt bei NHL 2005 für eine Lockerung der Defensiv-Strenge des Vorgängers. Massig Sololäufe und Trampässe mögen nur bedingt realistisch sein, aber sie machen nun mal am meisten Spaß. Außerdem hat man die Torhüter ja nicht ihres Könnens beraubt. Die neuen Steuerungsfinessen sollten auch Veteranen beschäftigen, die in den Karrieremodus tiefer denn je versinken dürfen. Die Spielmodi-Bandbreite verspricht genug Abwechslung, um sich die Zeit während des mal wieder drohenden Streiks in der „echten“ NHL zu vertreiben.







»Dank moderner Technik ist Dracula auch tagsüber mobil.«

# Schlittentick

Geben Sie mal richtig Gas und hobeln Sie in **XPAND RALLY** mit 35 dicken Dingern durch enge Gassen. Hauptsache Ihre Einspritzpumpe funktioniert, Sie Schwein!

**I**m September will *Xpand Rally* der Konkurrenz die Auspuffrohre zeigen. Schon die vorliegende Vorschau-Version fährt sich vielversprechend – und das nicht nur aufgrund der aufgemotzten Autos.

## GIB GAS, SCHROTTY!

Während Sie sonst Ihren Wagen nur teilweise zu Schrott verarbeiten, zerlegen Sie Ihr Auto hier in Einzelteile wie Kannibalen ihre Opfer. Dafür verzichten wir gern auf Originalkarren. Die 35 Wagen von *Xpand Rally* sind ohnehin realen Vorbildern nachempfunden. Bei unserer Probefahrt

flogen die Fetzen: Als wir endlich die Ziellinie überquerten, fehlten unserer Schüssel zwei Reifen, die Motorhaube, Fensterscheiben, Scheinwerfer, Türen und die Stoßstange. Dabei flitzten wir gar nicht durch Polen, sondern durch Finnland. Der Zustand Ihres Rennbolids wirkt sich auf die Steuerung aus. Außerdem müssen Sie auf die Gesundheit des Piloten achten. Denn wenn seinen Wagen gegen einen Felsen steuert oder Sprungmanöver mit anschließender Dachlandung ausführt, darf sich nicht wundern, wenn er sich verletzt. Je nach Aufprallart und -winkel

sind verschiedene Körperzonen betroffen. Rasen Sie etwa mit 80 Sachen frontal gegen eine Mauer, brummt der Schädel dermaßen, dass Sie die Strecke eine Zeitlang verschwommen wahrnehmen. Dabei können Sie noch von Glück reden, dass Sie nicht gleich ins Gras gebissen haben – bei *Xpand Rally* ist dies durchaus möglich.

## WELTENBUMMLER

Wie viele Blessuren Sie erleiden, legen Sie vor Spielbeginn fest. So stellen selbst Autobahnimmerechtsfahrer sicher, dass sie alle Rennstrecken in Polen, Finnland, Kenia, Irland und den USA auch zu Gesicht bekommen. Im Karrieremodus beweisen Sie Ihr Können auf satten 70 Kursen, die das Spiel nach dem Baukastenprinzip immer wieder anders zusammensetzt. Damit Sie am Ende triumphieren, investieren Sie Siegpriämien wie bei *Need for Speed: Underground* in über 800 Tuning-Teile. Mithilfe des mitgelieferten Editors basteln Sie zudem weitere Kurse. Überzeugend! ALEXANDER FRANK

## XPAND RALLY

**GENRE:** Renn-Simulation  
**ENTWICKLER:** Techland/Koch Media  
**FERTIG ZU:** 90 %  
**ERSCHEINT:** 24. September 2004  
**VERGLEICHBAR:** Colin McRae 4, GTM Race Driver 2  
**INTERNET:** [www.xpandrally.com/de](http://www.xpandrally.com/de)

## KOMMENTAR

ALEXANDER FRANK



Gratlich überzeugt mich *Xpand Rally*. Abgesehen von ein paar unscharfen Texturen wirkt die Optik detailverliebt. So springt mir schon mal ein Reh vor die Räder und das Wetter wirkt sich auf das Fahrverhalten aus. Hoffentlich baut der polnische Entwickler Techland bis zur Veröffentlichung noch eine vernünftige Soundkulisse ein. Bei unserer Vorschauversion bekam ich nur die monotonen Kommentare meines Beifahrers zu hören. Auch eine einfachere Steuerung muss noch her – die Wagen reagieren zu sensibel auf jede Bodenwelle. Davon abgesehen gibt es wenig zu meckern. Über schöne Gegenden mit verzweigten Rennstrecken und eine große Auswahl an Karren freue ich mich mehr als Kollege Bezdold über seine rosa Strapse.





# FLATOUT

höher-schneller-weiter



„In keinem anderen Rennspiel  
sehen Massenkarambolagen  
bombastischer aus.“

PC Games 06/2004



„FlatOut verbindet hervorragend  
Realismus mit kompromissloser  
Rallye-Action.“

Gamestar 08/2004



„FlatOut überzeugt durch  
erstklassige Physik-Engine  
und guter Steuerung.“

Play und PlayStation



„Mittels der Physik  
des Genrekönigs.“

Official Xbox Magazine 04/2004

Inklusive Crashtest-Dummy beifliegen



PlayStation.2





# Ungeheuer was los

Mit **NEOCRON 2** geht Reaktors Online-Rollenspiel in die nächste Runde. Bei uns gibt's die 33 heißen Infos zum kommenden Mehrspieler-Hit.

**O**nline-Rollenspiele gibt es ja mittlerweile wie Sand am Meer. Ob Fantasy-Vertreter wie *Asheron's Call 2*, *Everquest*, das heiß erwartete *World of Warcraft* oder Science-Fiction wie *Star Wars Galaxies* oder *Anarchy Online* – mit tausenden von Mitspielern begeistern die digitalen Online-Welten immer mehr Zocker. Die deutschen Entwickler von Reaktor (siehe „Total verstrahlt!“) erkannten diese Entwicklung und brachten im Jahr 2002 *Neocron* auf den Markt, einen Zweiter aus Massen-Rollenspiel und Ego-Shooter. Alles, was Sie über den Nachfolger *Neocron 2: Beyond Dome of York* wissen müssen, haben wir in 33 knackigen Fakten für Sie zusammengefasst.

## [1] Folge mir!

Ursprünglich war *Beyond Dome of York* als Erweiterung für den Erstling geplant, wandelte sich aber zu einem eigenständigen Nachfolger.

## [2] Doppelpack

Mit dem eingebauten Vorgänger hat sich die Größe der Online-Spielwelt von *Neocron 2* verdoppelt.

## [3] Schmutzfink

Der Zocker findet sich in einer verdreckten, postapokalyptischen Welt wieder. Waschen brauchen Sie sich hier nicht.

## [4] Der Renner

Spieler aus der *Neocron*-Szene nennen sich Runner. Vielleicht, weil Sie immer von Aufträgen getrieben werden?

## [5] Massen, Auflauf

Bisher meldeten sich 16.000 Zocker zu Reaktors Online-Rollenspiel an, zu *Neocron 2* erwartet man mindestens doppelt so viele Zocker.

## [6] Wird echt Zeit!

Das Besondere an *Neocron* ist das schnelle, actionreiche Kampfsystem, das in Echtzeit abläuft und an gängige Ego-Shooter erinnert.

## [7] Arbeit, los!

Suchen Sie sich eine Beschäftigung: Attentäter, Fahrer, Ingenieur, Sanitärer oder Hacker

## [8] Klassentreffen

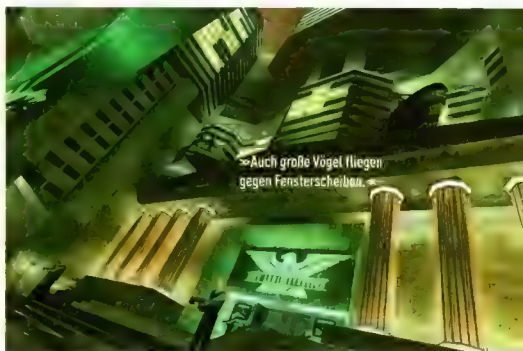
Vier Spielerarten stehen für Ihre Figur zur Verfügung: praktischer Alleskönner, listiger Spion, mystischer Psi-Mönch oder mächtiger Tank

## [9] Spiel Gott!

Das Aussehen Ihres Recken (Gesicht, Hautfarbe, Haare) gestalten Sie selbst. Dazu nutzen Sie die umfangreichen Funktionen des Charakter-Editors

## [10] Wahlkampf

Sie haben die Qual der Wahl: Entweder wohnen Sie in der







»Der Proktologe führt stolz sein Arbeitswerkzeug vor.«

»Beim Einlaufen der Paralympics lag Bruce Willis einsam an der Spitze.«

ungefährlicheren Metropole *Neocron* oder im zerstörten York, wo Korruption, Prostitution und Morde an der Tagesordnung sind.

#### 11 Gang Bang

Die beiden Städte beheimaten zwölf Gruppierungen. Jede davon prözt mit eigenen Logos und Hintergrundgeschichten.

#### 12 Rück an, Fänger!

Ein umfangreiches und simples Tutorial sorgt für einen problemlosen Einstieg in die Online-Spielwelt.

#### 13 Da geht's lang!

Außerdem vereinfacht das praktische Navigationssystem blutigen Einsteigern die Suche nach Aufträgen.

#### 14 Zurück zur Basis!

Im Hauptquartier Ihrer Fraktion bekommen Sie jederzeit allerhand Infos zu Aufträgen oder momentanen Vorgängen in der Spielwelt, um nicht den Überblick zu verlieren.

#### 15 Sammelfieber

Die ersten Kämpfe bestreiten Sie in einem der vielen Dungeons. Dort sammeln Sie erst einmal Erfahrungspunkte und Moneten.

#### 16 Rüstungsindustrie

Nach Ihrem Feldzug geht's zum Händler. Hier erhalten Sie Rüstungen und Waffen.

#### 17 Gegen den Strich

Weitere Ausrüstungsgegenstände finden Sie auf illegalen Märkten in den Rothchiverteln der Online-Welt.

#### 18 Emanzipation

Da stehen Männer drauf: Waffenladen in Dome of York nennen sich „Boobs 'n' Guns“ (etwa Titten und Gewehre).

#### 19 Gib mir zehn!

In Ihr Inventar passen zehn Waffen oder Items. Das sollte reichen, um jedem Gegnertyp die richtige „Behandlung“ verpassen zu können. Am Anfang sind Sie sowieso froh, wenn Sie eine halbwegs vernünftige Wumme besitzen.

#### 20 Jugend forscht

Sie können Gegenstände aber auch erforschen, bauen oder reparieren. Anleitung und bestimmte handwerkliche Fertigkeiten vorausgesetzt.

#### 21 Stadtkrampf

Als Bewohner von *Neocron* sind Sie in Dome of York genau so beliebt wie Fürther in Nürnberg oder Schalker in Dortmund. Umgekehrt schaut es natürlich genau so aus.

#### 22 Egofigst

Suchen Sie Freunde! Gegen Monsterhorden haben Sie es allein um einiges schwerer. Manchmal geht auch gar nichts ohne Begleitung.

## ZEIG'S MIR!

Ein wirklich cooles Feature für alle Hardcore-*Neocron*-Zocker ist die monatlich erscheinende Spielzeitschrift *Neocronicle Magazine*, kurz: *NEMA*. Dort finden Sie spielinterne Nachrichten rund um die *Neocron*-Welt, Stekkbriefe und Tagebücher von Runnern, witzige Horspoko, knifflige Kreuzwörtertsel und sogar Restaurant-Führer über die Lokalitäten in *Neocron* und Umgebung. Das 20 bis 40 Seiten starke Magazin gibt's regelmäßig auf der offiziellen Homepage als pdf-Datei zum Angucken und Abspeichern.





»Pater Noster:  
damlicher Aufzug.«



»Wenn die noch lange rumstehen,  
fällt ihnen die Ecke auf den Kopf.«

### [23] Mehr, zahl!

Einzelgänger bezahlen auch wesentlich mehr bei ihren Einkaufstouren. Ganz schon dumm, was?

### [24] Aufwachen!

Wollen Sie trotzdem mal die feindliche Stadt besuchen, können Sie die Wachposten mit roher Gewalt überrumpeln und sich unauffällig einschleichen.

### [25] Hackfresse!

Der Cyberspace in Neocron, das Hack.net, ermöglicht ebenfalls Attacken auf die verfeindete Stadt. Doch Vorsicht: Abwehrprogramme wie Firewalls machen Ihnen das digitale Leben schwer.

### [26] Vermöbeln

Ihre eigene Wohnung dürfen Sie mit sage und schreibe 140 verschiedenen Einrich-

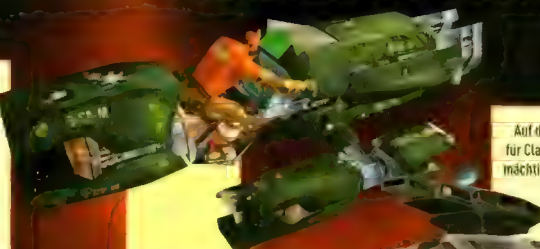
## Beweg deinen Hintern!

Sie sind zu faul, permanent Ihre Beine als Fortbewegungsmittel zu benutzen? Kein Problem! Sobald Sie das nötige Kleingeld zusammengekratzt haben, dürfen Sie einen fahren lassen. Oder sich selbst ans Lenkrad setzen.

Flotter Dreier: Dicker Jeep, bewaffneter Beifahrer, Geschütz im Kofferraum – so muss eine ordentliche Spazierfahrt ausschauen!



Erinnerungen an den Gleiter aus der Star-Wars-Serie werden beim Anblick dieses pfeilschnellen Erkundungsfahrzeuges wach.



Auf die harte Tour: Besonders für Clanwars eignet sich dieser mächtige Truppenpanzer. Bis zu vier Zocker passen rein.







Was ist Reaktor eigentlich, was machen diese Leute und wo kommen Sie her? Wir helfen nach: Die deutsche Spielschmiede hat ihren Sitz in einer fast 70 Jahre alten Villa, irgendwo in Hannover. Seit 1991 (damals noch mit dem Namen Century Interactive) programmieren die Jungs und Mädels Zuckerware. Das Erstlingswerk war übrigens eine Wirtschaftssimulation mit dem Namen Subtrade und erschien fürs Amiga-System. Insgesamt gehen 20 Spiele auf das Konto der Neocron-Macher.



tungsgegenständen schicken  
vollpacken

#### **[27] Laberbacke**

In Ihren vier Wänden gibt es dank eines Terminals Kontakt zu anderen Spielern, ein Mail-Konto sowie Zugang zu Foren.

#### **[28] Hau rein!**

Für Abwechslung im Alltag ist gesorgt: beim Neofrag in einer Art virtuellen Arena ver-

bessern Sie Ihre Kampffertigkeiten und trainieren auf acht Karten mit anderen Spielern.

#### **[29] Charakterstark**

Häufige Anwendung verbessert Fähigkeiten wie zum Beispiel Hacken oder Waffenumgang automatisch.

#### **[30] Schönheitsswahn**

Neue DirectX9-Features wie etwa Bump-Mapping peppen

die drei Jahre alte Grafik gehörig auf. Zudem erhalten die Figuren mehr Polygone.

#### **[31] Mach dich nass!**

Ein Wettersystem und Wasserteffekte sollen für zusätzlichen Realismus sorgen.

#### **[32] Probieren geht über Studieren!**

Den Vorgänger gibt es als 1,3 Gigabyte große Probeversion

auf der offiziellen Homepage ([www.neocron.de](http://www.neocron.de)). Neocron 2 können Sie innerhalb der nächsten Tage antesten.

#### **[33] Mach's dir selbst!**

Im September dieses Jahres dürfen Sie selbst Hand an Neocron 2 anlegen und sich in die Online-Welt stürzen. Dann soll bereits die fertige Vollversion Ihren digitalen Betrieb aufnehmen. LUKASZ CISZEWSKI

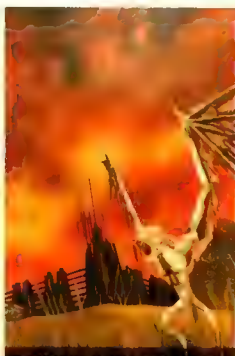
## Schau, Plätzle!

Damit Ihren Augen nicht langweilig wird, gibt's in der riesigen Spielwelt viele unterschiedliche Umgebungen. Viel Spaß beim Erkunden!



#### **SCHMUTZIG: DOME OF YORK**

Die nagelneue Großstadt in Neocron 2 beherbergt das Hauptquartier der Psi-Mönche. Praktisch: An jeder Ecke gibt's Stimulanzien jeglicher Art zu kaufen.



#### **GEFÄHRLICH: WASTELANDS**

Zwischen den beiden Städten befinden sich die Wastelands, eine riesige und gefährliche Wüste. Dort lauern nervige Mutanten und andere unangenehme Gesellen.



#### **SCHLÜPFRIEG: PEPPER PARK**

Leichtbekleidete Tussis, zwielichtige Gestalten und illegaler Handel: Das Rotlichtviertel im Nordosten Neocrons ist genau unser Ding.

### NEOCRON 2

**GENRE:** Online-Rollenspiel  
**ENTWICKLER:** Reaktor/Koch Media  
**FERTIG ZU:** 95%  
**ERSCHEINT:** September  
**VERGLEICHBAR:** Anarchy Online, Neocron  
**INTERNET:** [www.neocron.de](http://www.neocron.de)

### KOMMENTAR



LUKASZ  
CISZEWSKI

Obwohl ich aus Zeitgründen so selten meine Nase in Online-Rollenspiele stecke, wie Dieter Bohlen sich in Monogamie übt, weckte Neocron 2: Beyond Dome of York mein Interesse. Als Action-Purist begeisterte mich vor allem die Idee von Echtzeit-Kämpfen aus der Ego-Perspektive. Schön auch, dass es Reaktor nicht nur bei einem simplen Add-on belässt, sondern für den Nachfolger die Optik richtig aufgemotzt hat. Am besten aber gefällt mir, dass ich meine Bude selbst einrichten und mich abends dann im Rotlichtviertel leicht bekleideten Mädels widmen darf.

**W**ürde Larry Lovage seine Lieblingsbeschäftigung zum Beruf machen, die Welt hätte eine Prostituierte mehr. Denn Dauerstudent Larry will nur das eine: Sex. Und das so oft wie möglich. Doch zwischen Wunsch und Vollzug existieren gewisse Diskrepanzen. Zwar landen selbst Gesichtsuntere wie Seal bei hübschen Frauen, doch das liegt vermutlich weniger am Aussehen als am Ruhm und der Gelegenheit. Larrys Defizit ist

neben chronischem Geldmangel und Kleinwüchsigkeit ein viel zu großer Kopf – in Fachkreisen Hydrozephalus genannt. Mit dieser Melone auf dem Hals erntet er bei Frauen eher Spott als Dates. Aber Dates braucht er unbedingt, um bei der Fernsehshow „Swingles“ zu gewinnen. Um zu punkten, bleibt ihm daher nur sein loses Mundwerk.

#### NICHT MEHR DER ALTE

*Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* ist – wenn man den Ableger *Larry's Casino* außen vor lässt – Larrys siebtes Abenteuer. Erbsenzähler: Erheben an dieser Stelle vermutlich bereits Ihren Finger und sagen „Aber der siebte Teil ist doch *Leisure Suit Lar-*

*ry: Yacht nach Liebe*, du Nachtwächter!“ Jein. Das ist eine lange Geschichte. Die Kurzfassung lautet: Larry, Erfinder Al Lowe wollte ursprünglich nach Teil 3 die Segel streichen. Aussage: „Ich werde nie einen vierten Teil machen.“ Doch schon James Bond wusste: Sag niemals nie. Es kam wie es kommen musste. Ein weiteres Larry-Abenteuer entstand. Um sein Versprechen nicht zu brechen, bezeichnete Lowe es kurzerhand als Teil 5. Als kleiner Insidergag läuft übrigens ein gewisses *Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies* auf Larrys Studenten-PC. Falls Sie sich fragen, wie ein alter Sack wie Larry, der bereits zahllose Affären

überstanden hat, plötzlich Student ist, können wir Sie aufklären. Es handelt sich bei dem Protagonisten von *Magna Cum Laude* nicht mehr um den bekannten Larry Laffer, sondern um seinen Nefen Larry Lovage. Den wesentlichen Charakterzügen tut das keinen Abbruch. Larry ist genauso sexhungrig und genauso eine Pfeife wie sein Onkel.

#### LIEBESKRIEGER IM EINSATZ

Als Schwerenöter beherrscht Larry alle Tricks, um sich Frauen gefügig zu machen. Eine typische Konversation verläuft etwa so: „Hey, Nancy!“ – „Fall tot um, Arschloch!“ – „In Ordnung, ich ruf dich später an.“ Erfolg hat Larry durch eine der

# Schnapp sie dir alle!

Kinder sammeln Pokémon, Erwachsene Erfahrungen. In *LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE* dürfen Sie als Larry jede Menge dauern machen. Ende des Jahres

»Selbst im Waldorf-Kindergarten  
Luxus: zwei Gärtnerinnen.«

## Aufhängen, sofort!

Im Heft finden Sie den ersten Teil eines wunderschönen Posters zum Spiel. Teil 2 folgt nächsten Monat.



- Teil 7 der Serie
- 15 weibliche Eroberungsobjekte
- 12 Arten von Minispielen
- Rund 10.000 Dialogzeilen
- Über 50 Sprecher



ältesten männlichen Erfindungen der Welt: Alkohol. Zunächst müssen Sie ein Gespräch anleiten. Während die zwei Turteltauben quatschen, lenken Sie in einem Extra-Fenster ein Spermiem. Roten Gegenständen sollten Sie ausweichen, grüne einsammeln. Haben Sie den Bogen raus, ist die Dame zufrieden und bereit für das nächste Minispiel. Die Chose endet früher oder später regelmäßig beim Münzen-Werfen. Dabei sehen Sie Ihre Hand, die einen Viertel-Dollar zwischen den Wurstfingern jongliert. Mit der Maus bringen Sie die Münze auf Luftlinie zum Glas, das auf dem Tisch vor sich steht. Jetzt noch die Wurfkraft regulieren und die Münze setzt einmal auf und landet danach hoffentlich im Becher. Ist das der Fall, muss Ihre Herzdame Bier trinken. Ist sie dicht, sind Sie Ihrem Ziel

ein gutes Stück näher. Trifft die Frau jedoch besser, fallen Sie irgendwann vom Stuhl. Verloren. Danach müssen Sie pullern. Larry packt mit Druck auf die „Strg“-Taste seinen Piephahn bereitwillig an jedem Ort aus und erleichtert seine Blase. Aber selbst wenn Sie gewinnen und gemeinsam auf ein Zimmer verschwinden, ist nicht aller Tage Abend. Sally Mae vom Land, mächtig Blonde von Land, macht einen Rückzieher, als sie an einem gewissen Detail feststellt, dass Larry nicht jüdisch ist. Auch ein „Warte, ich konvertiere“ bringt das Landei nicht ins Schlafgemach zurück.

#### GEREDE IST GOLD

„Larry wird bei jedem der Mädchen Aufgaben lösen müssen, hinzu kommen Nebenaufgaben, die er unterwegs erhält“, erklärt Chef-

entwickler Brian Bilicki. „Wir gehen davon aus, dass es 20 bis 25 Stunden dauert, das komplette Spiel zu sehen.“ Das klingt nach einer Menge Spaß. Besonders freuen wir uns auf die deutsche Version. Für die klemmten sich bekannte Stimmen wie Oliver Pocher hinter das Mikro. Fallen die Gags genauso gut wie im Original aus, erwartet Sie eine Humorgranate. Wer traditionelle Rätselkost verlangt, dem bietet *Magna Cum Laude* so viel wie Rohkostsalat einem McDonald's-Jünger. Larry wackelt zwar wie gewohnt durch die Gegend, untersucht Objekte, redet mit Passanten, früher oder später läuft aber alles auf simple Knopfdruck-Minispiele hinaus. Wer für Zoten und Geschicklichkeitstests ein Herz hat, sollte das Spiel aber im Auge behalten. JOACHIM HESSE

#### LEISURE SUIT LARRY

GENRE: Action-Adventure  
ENTWICKLER: High Voltage Software/Vivendi Universal  
FERTIG ZU: 85 %  
ERSCHEINT: 4. Quartal 2004  
VERGLEICHBAR: (T)Raumschiff Surprise, Coupé  
INTERNET: www.who-is-larry.com

#### KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Ich gestehe: Ich war skeptisch. Minispiele statt Rätsel? Kann mich das als leidenschaftlicher *Larry*-Fan der ersten Stunde beeindrucken? Nachdem ich nun ausführlich im neuen *Larry* um die Häuser ziehen konnte, muss ich gestehen: Ja, es kann. Bei mehr als einer Szene krümmte ich mich vor Lachen über Larrys Missgeschicke und die herzhafte schlüpfri-gen Sprüche. Ich hoffe, Vivendi rettet den Wortwitz auch in die angekündigte deutsche Fassung hinüber.



„Finger weg, das ist doch Uschi'n Glas!“



„Wir wieder Kibbings Mogulier!“

## INTERVIEW „WIR DACHTEN, ES SEI WITZIG ...“



„Jetzt kennen Sie den Grund, warum der Ziegenpeter die Heidi nie küssen durfte.“

**PC ACTION** Man schickt mich, um du ein paar Fragen zu stellen. Wie wichtigste zuerst? Wird Larry in *Magna Cum Laude* Sex haben?

BRIAN BILICKI: Ja. Definitiv ja.

**PC ACTION** Sehr gut. Und wie viele nackte Frauen gibt es im Spiel?

BRIAN BILICKI: Alle 15 weiblichen Hauptcharaktere tauchen in der US-Version abgefragt auf. In der europäischen Version sind sie wahrscheinlich sogar komplett nackt.

**PC ACTION** Was schätzt du an Frauen am meisten?

BRIAN BILICKI: Werde mich als „Broski“ Male

Brian Bilicki ist, wie er selbst sagt, „Perverter Programmer at Large“. Auf Deutsch: Chefentwickler von *Leisure Suit Larry*. Wir plauderten mit dem 35-Jährigen über Frauen, Umschnall-Dildos und Dating-Shows.

**LEISURE SUIT LARRY** bezeichnet. Aber ein schönes Hinterteil ist ebenfalls nicht verkehrt.

**PC ACTION** Warum heißt das Spiel *Magna Cum Laude*?

BRIAN BILICKI: Den Terminus „Magna Cum Laude“ verwenden amerikanische Universitäten als höchste Ehre, die ein Student mit seinem Abschluss erreichen kann. Larry ist ironischerweise aber kein Spitzenstudent. Da das Wort „Cum“ im amerikanischen Slang auch Sperma bedeutet, dachten wir, es sei witzig, es im Titel zu haben.

**PC ACTION** Was ist das Lustigste, das Larry in *Magna Cum Laude* zustoßt?

BRIAN BILICKI: Larry passieren viele witzige Sachen, während er versucht, in die Fernsehshow „Swingles“ zu kommen. Man muss persönlich davor sein, wenn man eingeladen wird, dass er einen Umschnall-Dildo verwendet, um mit einem Charakter zu schlafen, und er den Dildo im Dunkeln einem Babybar unüberlegt und dann versucht, das Mädchen zu betrogen. Kandidat

Nummer 2 ist die Situation, in der Larry eine Katastrophe-Version von „Leslie's Nights“ in einer Schwimmbadbar zum Besten gibt.

**PC ACTION** Wie geht es Larry Laffer, dem ersten Larry?

BILICKI: Larry Laffer spielt in *Magna Cum Laude* den Berater seines Neffen Larry Lunge. Er gibt Tipps für die Aufgaben, um in die „Swingles“-Reality Dating-Show zu kommen. Dann und wann taucht er auf, den Spieler kann ihn auch in seiner alten Stammkneipe „Whys“ besuchen. Wir haben den Schuppen für das Spiel neu gestaltet.

**PC ACTION** Wo ist Larrys weider *Leisure Suit* abgeblieben? Wir konnten den Anzug im Spiel nicht entdecken.

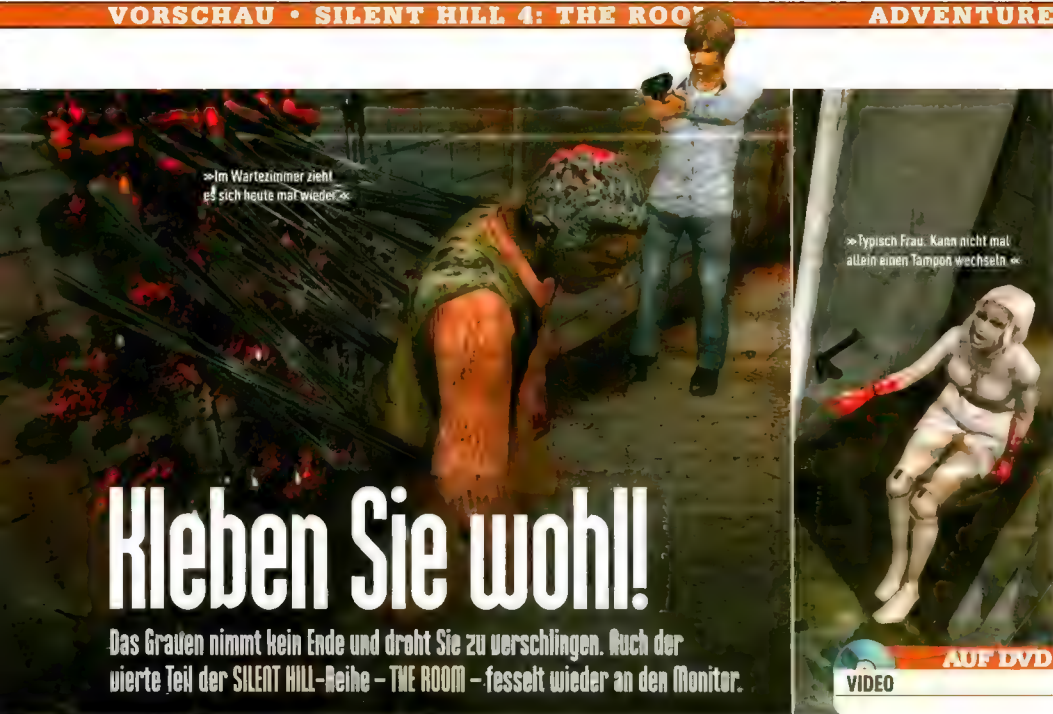
BRIAN BILICKI: Larry Lunge verliert über viele Outfits, trägt aber nicht den Anzug seines Onkels. Wir haben mit der Idee gespielt, die *Leisure Suit* als Lastergewicht einzubauen, entschieden uns aber am Ende dagegen. Das bedeutet nicht, dass er niemals wiederkehrt. Er befindet sich Maß nicht in dieser Version.

**PC ACTION** Ist es ein großer Verlust, dass Larry Schöpfer Al Lowe am Design des Spiels nicht mitwirkt?

BRIAN BILICKI: Ich bei High Voltage Software hat, den zum Al Lowe am Projekt beteiligt gesehen. Aber, das ist nicht eingetreten. Wir haben alles probiert, um den Geist der Serie einzufangen, und das Ergebnis ist immer lustig und sexy. Ein interessantes Spiel, das vielen Leuten hilfreich gefallt. Ich glaube also nicht, dass es ein Verlust ist, dass Herr Lowe nicht im Team war. Das Spiel ist cool geworden, trotzdem wäre es wert gewesen, ihn an Bord zu haben.

**PC ACTION** Denkt du, jeder wird aus Spiel mögen oder können sich Larry-Veteranen eher weniger damit anfreunden?

BRIAN BILICKI: Ja, ich hoffe es. Wir haben uns zwar darauf konzentriert, den Geschmack eines Generationenspieters zu treffen, uns aber gleichzeitig bemüht, viele Dinge einzubauen, die Larry-Veteranen erkennen und schätzen werden. *Magna Cum Laude* soll dich zum Lachen bringen, witzig sein und sexy. Wenn wir diese drei Ziele erreichen, sind wir dem Geist des original *Leisure Suit Larry* treu geblieben.



# Kleben Sie wohl!

Das Grauen nimmt kein Ende und droht Sie zu verschlingen. Auch der vierte Teil der SILENT HILL-Reihe – THE ROOM – fesselt wieder an den Monitor.

**E**s gibt Leute, die können Ihre Wohnungen nicht mehr verlassen, weil sie schlicht und ergreifend zu fett geworden sind. Nein, ich bin diesmal nicht gemeint! Und auch nicht Henry Townshend, der alles andere als eine Wuchtrumme ist und trotzdem Probleme hat, an die frische Luft zu kommen. Als der Held von *Silent Hill 4: The Room* eines Morgens nach einem Altraum erwacht, findet er seine Haustür von innen mit schweren Eisenketten verziert vor und die ganze Bude gibt unheilvolle Kratzgeräusche von sich. Jetzt heißt es: Spieler,

übernehmen Sie und schon stecken Sie mitten drin.

## TELEFONTERRORE

Sie haben keine Ahnung, warum Ihre Wohnung total verammelt ist. Das verschlafene Städtchen South Ashfield, das nur einige wenige Meilen vom namensgebenden Silent Hill entfernt liegt, hat man auch nicht zum Drehort von *Big Brother* auserkoren. Das alles macht absolut keinen Sinn und Sie entscheiden, den Schlüsseldienst anzurufen. Mist, kein Amt. Bevor Sie sich über die gekappte Telefonleitung Ge-

danken machen können, klingelt der Apparat. Unverständnis steht in Ihren Augen, als Sie den Hörer abnehmen und ein weit entferntes Rauschen vernehmen. „Rette... mich“ kracht es Ihnen ins Ohr. Die unheimliche Anruferin klingt verzerrt und Sie spüren die Todesangst in der Stimme. Nachdem die Verbindung abbricht, vernehmen Sie ein lautes Poltern aus dem Bad.

## AB IN DIE RÖHRE

Sie entdecken einen Tunnel, der Sie unvermeidlich anzieht und geradewegs in eine düstere Parallelwelt entführt. Um dem Geheimnis Ihrer Gefangenschaft auf die Spur zu kommen, erforschen Sie kranke Welten, unter anderem einen finsternen Wald, ein Gefängnis und ein obskures Hotel. Leichter gesagt als getan. Denn überall lauern abschreckende Kreaturen, denen Sie mit Eisenstangen, Revolver und anderem Zeugs Paroli bieten. Blutige Zombie-Hunde und Geister, die aus Wänden kräuchen, sind da noch die langweiligsten Gestalten. *Silent Hill 4* setzt auf eine eigenwillige, verzerrte Optik und eine unheimliche Soundkulisse. Zum ersten Mal seit Bestehen der Serie wechselt die

bisher bekannte Verfolgerperspektive von Zeit zu Zeit auch in eine neue Ego-Sicht. Um sich nicht zu gruseln, wenn plötzlich ein blutniefender Zombie um die Ecke biegt, müssten Sie schon eine ganze Packung Valium intus haben.

MARC BREITHE

## SILENT HILL 4: THE ROOM

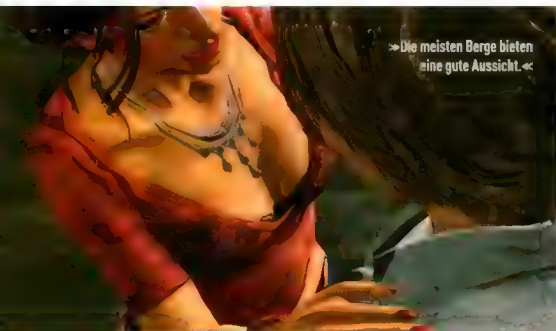
GENRE: Action-Adventure  
ENTWICKLER: Konami  
FERTIG ZU: 80 %  
ERSCHEINT: 1. Oktober 2004  
VERGLEICHBAR: Silent Hill 3, Obscure  
INTERNET: <http://die.konami-europe.com>

## KOMMENTAR



MARC  
BREITHE

Als ich damit begann, die Vorab-Version von *Silent Hill 4: The Room* anzuspüren, ging es mir noch gut. Eine Stunde später stand mir Angstschweiß auf der Stirn, ich hatte Gänsehaut und traute mich nicht mehr ohne Baseballschläger auf das Verlagsklo. Es wäre ja möglich, dass dort aufgedunsene Zombies aus dem Wasserkasten steigen und mir nach dem Leben trachten. Nee echt, für den Test im nächsten Heft bin ich wirklich zu feige. Lukas, alter Doomster, mach du das tieber!





JETZT MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD

**kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD!**

**WIDESCREEN**

**4,99**

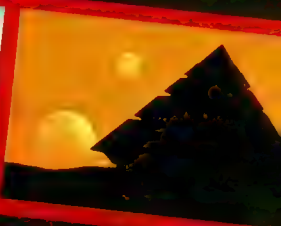
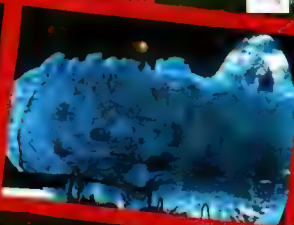
**Im Heft: Kompletter SPIELFILM AUF DVD!**

**STARGATE**  
KURT RUSSELL AND JAMES SPADNER  
WIDESCREEN  
DOLBY DIGITAL 5.1  
IN DEUTSCH UND ENGLISCH  
PLUS: 48 Minuten WIDESCREEN-SHOW

**HELLBOY**  
HÖLLISCHER KINOSPASS  
VOM BLADEZ-REGISSEUR GUILLERMO DEL TORDI

**Scary Movie 3**  
Der Filmspaß auf DVD: Warum Sie im Heimkino noch lauter lachen!

**Gothika**  
Der Psychothriller mit Halle Berry



„Stargate“ – Der Science-Fiction-Blockbuster  
mit Kurt Russell und James Spader als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD.

# TEST

## Neue Fliegkraft

Mit neuen Hubschraubern stürzen Sie sich bei **BATTLEFIELD: VIETNAM** ins Gefecht.

**Mehrspieler-Shooter** | Mit 130 Megabyte ist der neue Patch zu **Battlefield: Vietnam** ein

sind wir froh, Ihnen das gute Stück auf der heillegenden DVD frei Haus liefern zu können. Mit **Defense of Con**

Thema der neuen Patch ist die Verbesserung der Hubschrauber-Steuerung. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

mit der Steuerung der Hubschrauber in **Defense of Con** kompatibel. Die Hubschrauber sind nun leichter zu steuern und die Steuerung ist nun

»Locker:  
Hubschraube.«

AUF DVD

UPDATE



Endlich können Sie **FAR CRY** ordentlich speichern. Theoretisch. Denn Crytek zog den Patch zurück.

**Ego-Shooter** | Die Welt hätte so schön sein können, hätte Crytek eine Schnellspeicher-Option in **Far Cry** implementiert. Mit dem Patch auf Version 1.2 holen die Coburger das nach. Wir werten deshalb, wie im Test angekündigt, das Spiel um zwei Prozent auf. Neue Spielspaßwertung für die Ausnahme-Ballerei: 91 Prozent. Da der Patch aber auf vielen Rechnern „unvorhergesehene Probleme“ verursacht, raten wir Ihnen trotzdem abzuwarten, bis die Sache geklärt ist. Als Trostpflaster bekommen Sie auf DVD das gerade veröffentlichte Software Developer Kit. Ihrem eigenen Mod und einer „Total Conversion“ sollte damit nichts mehr im Wege stehen. JOACHIM HESSE  
Info: [www.farcry.de](http://www.farcry.de)



## BESSERWISSEN

JOACHIM HESSE ÜBER DIE MACHT

### Sanfte Sofa-Revolution

Diesen Sommer feiert ein guter Freund von mir ein geschichtsträchtiges Jubiläum: Die Fernbedienung. Herzlichen Glückwunsch von hier aus! Seit 50 Jahren bevölkert sie deutsche Wohnzimmer. Ohne Fernbedienung wäre mein Leben eine Qual. Das weiß ich, weil mein Fernseh-Zepter einmal eine Woche lang in einem Spalt meiner Couch verschwunden war. Machen Sie doch einfach mal den Selbstversuch und verbergen zu Hause das gute Stück vor dem Rest der Familie. Ich prophezeie: Ihre Welt wird im Chaos versinken. 1954 wäre das Verstärkspiel noch kein Beinbruch gewesen. Oder vielleicht doch, denn die Bedienungsklötze von damals waren in der Regel durch einen langen Draht mit dem Fernseher verbunden. Perfekte Stolperfallen. Wenn ich mir heute den Kabelsalat meines PCs und der Konsolen ansehe, hat sich in gewisser Weise daran nichts geändert. Aber wenn die Spiele-

welt heute mit der Fernsehwelt von damals vergleichbar ist, können wir zumindest aus den bereits begangenen Fehlern lernen. Der erste drahtlose Helfer funktionierte damals zum Beispiel mit Licht. Blöd, dass die Glotze dadurch unter Umständen auch auf normalen Sonnen-schein reagierte. Später gab es Ultraschall-Fernbedienungen. Meine Eltern besaßen ebenfalls so ein Teil. Ich erinnere mich noch an den lustigen Moment, als ich zufällig mit einer Hand voll Kleingeld klümperte und die Frequenz zum Ab- und Anschalten der Kiste traf. Das soll angeblich auch mit quietschenden Türen funktioniert haben. Während ich bei Fernsehgeräten mit dem Stand inzwischen gut leben kann, bin ich mit Infrarot-Gamepads noch unzufrieden. Sie verbrauchen mir einfach noch zu viele Batterien, sind zu schwer und reagieren meist einen Tick träger. Ich warte lieber darauf, **Duke Nukem** im Winter 2666 mit bloßer Gedankenkraft durch den virtuellen Raum zu lenken. Nur wer friert meine sterbliche Hülle bis dahin ein?

JOACHIM HESSE

»Die alten Game-Boy-Modelle verzichteten noch komplett auf Grafik.«





# REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Benjamin Bezold	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ADVENTURE & STRATEGIE & WISSENS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE

## DOOM 3

Rock! Trotz schwachem Mehrspieler-Part.	Nicht perfekt, aber trotzdem einzigartig.	Genauso blutig wie mein Gesicht nach der Rasur.	Fast so gruselig wie ein Schwi-gerelternbesuch.	Ich habe mich fast zu Tode erschrocken.	Düstere und schnörkellose Ballerorgie.	Zum in die Hose machen!
---	---	---	---	---	--	-------------------------

## CATWOMAN

Komplizierte Steuerung, sonst nett.	Nur Peter Parker ist mein Held.	Patience Phillips' Prachthintern ist Kaufgrund genug.	Grazilere Bewegungen sehe ich nur im Bett.	Der Knackarsch der Heldin rettet den Titel.	Leider nur eine streichelzarte Lizenzgurke.	Trotz Halle Berry nicht wirklich geil.
-------------------------------------	---------------------------------	---	--	---	---	--

## DIE SIMS 2

Eine Granate! Hätte ich nicht gedacht.	Genau wie das echte Leben: herrlich fies.	Genau wie Durchfall: Geht mir am Arsch vorbei!	Alles im Leben sollte auf Knopf-druck gehen.	Fantastische Kuppelshow.	Macht genauso süchtig wie der erste Teil.	Mir ist mein echtes Leben lieber.
--	---	--	--	--------------------------	---	-----------------------------------

## MEDIEVAL LORDS

Schön, nett, gemütlich, okay.	Burgen bauen liegt mir einfach.	Ich bin doch kein Bauer! Oder?	Städte bauen und Kämpfe führen prüf.	Eine ideale Einschlafhilfe.	Ich will kämpfen und keine Stadt bauen!	Blöd rumbauen? Nicht mit mir!
-------------------------------	---------------------------------	--------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------	---	-------------------------------

## SOMMERSPIELE

Ich erstehe mich mit dem Speer.	Sorry, dann schaue ich lieber Fernsehen.	Ich schneller rüßeln als jeder andere!	Was? Sport? Oh Gott! Verschont mich!	Ich treib lieber selber Sport.	Erinnert mich an gute alte C64-Zeiten.	Billig! Hat ja nicht mal 'ne Lizenz!
---------------------------------	--	--	--------------------------------------	--------------------------------	--	--------------------------------------

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = Schlecht

# TESTPHILOSOPHIE SO Blickst Du Durch!



**PC ACTION GOLD**  
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



**PC ACTION PREISTIPP**  
Pfeilnagelchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



**PC ACTION BETA-TEST**  
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

**91-100%**

**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

**81-90%**

**SEHR GUT:** Selbst wenn Fremde gänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten

**71-80%**

**GUT:** Versteht man sich auf kleine Scherchen kann man tun lassen

**61-70%**

**BEFRIEDIGEND:** Nur auf dem Kissen wird man schlafen können

**51-60%**

**AUSREICHEND:** Mittelmäßige

**41-50%**

**MANGELHAFT:** Technik oder Designmangel? Eine Frage der persönlichen Schmezzelgrade

**≤ 40%**

**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

## REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

### ACTIONSPIEL

GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Malin	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003

### ACTION-ADVENTURE

Baphomet's Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004

### ACTION-ROLLENSPIEL

Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascarn	04/2004

### ADVENTURE

Black Mirror	Unknown Identity	04/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2003
The Westerner	Revivision	05/2004

### AUFBAU-STRATEGIE

Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wagles	Ionics	11/2001

### ECHTZEIT-STRATEGIE

Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
Spellforce: The Breath of Winter	Phenomic	08/2004
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003

### EGO-SHOOTER

Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004

### FLUGSIMULATION

Comanche 4	Novologic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	05/2004
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003

### MEHRSPIELER-SHOOTER

Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Joint Operations	Novologic	09/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004

### ONLINE-ROLLENSPIEL

Asheron's Call 2	Turbine	02/2003
Evoquest: Lost Dungeons of Norrath	Verant/Sony Online	01/2004
Star Wars Galaxies	Sony Online	02/2004

### RENNSPIEL

Colin McRae Rally 04	Codemasters	05/2004
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003

### ROLLENSPIEL

Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Gothic 2: Die Nacht des Raben	Piranha Bytes	10/2003
Star Wars: KOTOR	Lucas Arts	01/2004

### RUNDENBASIERENDE STRATEGIE

Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Silent Storm: Sentinels	JoWood	09/2004

### SONSTIGE SIMULATIONEN

Blood & White	Linthead	03/2001
Die Sims 2	Maxis	10/2004
X-2 - Die Bedrohung	Egosoft	03/2004

### SPORTMANAGER

Anstalt 4 Edition 03/04	Ascarn	12/2003
Fußballmanager 2004	EA Sports	01/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004

### SPORTSPIEL

NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2004	EA Sports	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003

### TAKTIK-SHOOTER

Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Iron Gears: Random Shit	Red Storm	11/2003
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks	03/2003

### WIRTSCHAFTSSIMULATION

Die Glühbirne	JoWood	04/2002
Port Royale 2	Ascarn	04/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

»Die Gesichtsscreme von Uschi Glas reinigt porentief.«

# Schock-Star



Es ist vollbracht: Mit DOOM 3 erscheint das erste nicht indizierte id-Spiel seit zwölf Jahren. Doch das heißt nicht, dass Sie ein harmloser Shooter für Weicheier erwartet.



»Spinner reißen das Maul oft weit auf.«



»Ein voller Erfolg: Gruppenfistherapie.«



- 4 Schwierigkeitsgrade
- Keine Jugendfreigabe
- 27 Levels
- 12 Waffen
- 4 Mehrspieler-Modi
- 5 Karten
- 5.1-Surround-Sound



AUF DVD

VIDEO

(NUR AUF AB-18-EDITION!)

**K**indern Angst einzugeben, ist nicht wirklich schwierig. Da reicht es, Kollege Bohme und Nikolaus Uniform und riesigem Sack zur Weilmachtseite in einen Kindergarten zu schicken, um kleine, nervige Bakterien zum Hocken zu bringen. Bei Erwachsenen gestaltet sich so etwas komplizierter. Da bedarf es brennender Zombies, die stöhnend aus dunklen Becken stürzen. Oder vier Meter großer Hakenkreaturen, deren Kraft locker ausreicht, Sie in Brenz zu verwandeln. Diese Art von Horror nennt sich Doom 3. Inkontinenten Lesern raten wir, ihren Winkelvorrat aufzutockern.

#### SCHATTENSPIELE

Das Spiel beginnt ähnlich wie *Half-Life*: Ihr digitaler Arbeitstag in der DAC-Forschungsstation auf dem Mars scheint anfangs langweilig zu verlaufen. Um es pseudo-porträtisch auszudrücken: Die Ruhe vor dem Sturm. Plötzlich findet sich Flynn Targart Junior, ein schonmal gewöhnlicher Mann, in einem Albtraum wieder. Der Soldner ist von Drückheit, Zerstörung sowie dicken, dünnen und kopflosen Zombies umgeben. „Also genau

# Oh, mein Gott!

John Carmack

Geburtsdag: 20. 11. 1970

Wohnort: Mesquite, Texas, USA

Technischer Direktor id Software

Mitgestifter und Gründungsmitglied

(1991) von id Software



»Seit 1945 out,  
Brainhunden.«

Wenn Carmack spricht, verstummen selbst die Chefs von Branchenresen und Lanchen gepannt. Der Mitgründer von id Software erlangte als Programmierer ungeheure Berühmtheit. Selbstbewusst verfolgte John Carmack bereits als Jugendlicher seinen Lebensstraum, Programmierer zu werden. Er schmiss das Studium, die Universität konnte seinen Wissensdurst nicht stillen: „Ich bin viel schlauer als die“, dachte er damals über die Professoren. „Wie sollen die nur etwas beibringen?“

„Ich würde meinen GHz-Prozessor und meine High-End-Grafikkarte nicht für die guten alten Zeiten eintauschen, obwohl ich damals eine Menge Spaß hatte.“

Erste Spiele programmierte John Carmack in seinem Job bei Softdisk. Viel wichtiger: Dort lernte er Tom Hall, John Romero und Jay Wilbur kennen. In ihrer Freizeit entwickelten sie *Commander Keen* und veröffentlichten es im Dezember 1990. Mit vielem Erfolg. Bereits einen Monat später erhielten sie den ersten Scheck über \$ 10.000. Sofort kündigten sie bei Softdisk und gründeten ihre eigene Firma, id Software.

„Manche Firmen da draußen bedauern ich. Die Gründer – oft großartige Ingenieure – sind jetzt Direktoren und managen nur noch. Meistens managen sie jedoch Leute, die lange nicht so gute Ingenieure wie sie selbst sind.“

Berehnt und bühnichtig wurde John Carmack durch *Wolfenstein 3D*, den Urvater der Ego-Shooter. Seinen besten großen Hit landete Carmack im Dezember 1994 mit *Doom*, das die gesamte Branche so stark beeinflusste wie kaum ein anderes Spiel. Carmack leistete sich mehrere Ferraris, blieb ansonsten aber trotz des Erfolgs auf dem Boden. Zumindest, wenn er nicht gerade seinem Hobby bei Armadillo Aerospace nachgeht. Das Ziel: der erste bemannte Weltumflug von Amateuren.

„Es ist schön, ein Spiel zu haben, von dem man eine Million Stück verkaufen kann.“

id Software blieb zwar relativ kleine, überschaubare Softwarewerkstatt. John Carmack macht heute noch das Gleiche wie vor 15 Jahren: programmieren. Ganz einfach, weil es genau das ist, was er am besten kann und was ihm am meisten Spaß macht. Seit 2001 prangt sein Name in der Ehrenhalle der Academy of Interactive Arts and Sciences. Nur drei andere hatten vor ihm diese Ehre: Shigeru Miyamoto (*Super Mario*), Sot Mui (*Piercing*) und Nintendo Sakaguchi (*Final Fantasy*).

»Nur was für Finns,  
Trockensaufen.«

»Spiegel TV bringt immer  
ekligere Reportagen.«



»Die Dopingvorwürfe gegen amerikanische Boxer waren unberechtigt.«

wie bei euch in der Redaktion", hören wir vorlaute Leser rufen. Nur schaut Doom 3 besser aus. Es ist neben *Far Cry* das grafisch beeindruckendste Stück Software, das uns bisher über den Monitor flimmerte. Besonders grandios sind die Lichteffekte. Mit der Taschenlampe wagen Sie sich durch schwarze Korridore und erfreuen sich an dem physikalisch korrekten Schattenspiel. Mündungsfeuer färbt Zombiefäzzen erst goldgelb, danach

sorgen Kugeln für ungesundes Rot. Alle Gegnertypen wirken mit sabbernden Gebissen, Fleischwunden und blutigen Krallen derart bedrohlich, dass Sie vermutlich am liebsten Ihre Tastatur gegen den Bildschirm hämmern möchten. Das brauchen Sie aber gar nicht: Dafür sind ja die virtuellen Schießseisen da.

#### WAFFENLAUF

Ob Schrotflinte, Plasma-Kanone, Raketenwerfer oder Ket-

tensäge – damit lässt es sich gut metzeln. Später kommen Sie in den Genuss der Minigun und der mächtigen BFG (Big Fat Gun). Diese große, dicke Wumme ärgert Ihre Gegner mit einer gewaltigen Energieladung. Ebenfalls praktisch: der Souleube. Hierbei handelt es sich um eine Art fliegende Kreissäge, die Monster erledigt und deren Lebensenergie für Sie absaugt. Schade nur, dass keine der Waffen eine sekundäre Feuerfunktion besitzt.

Dies macht die Ballereinlagen dezent monoton. Wir hätten uns coole Zusatzfunktionen gewünscht, wie sie bei vielen Ego-Shootern üblich sind. So schön die Innenlevels wirken, täuscht die Grafik nicht über mangelnde Kampfzonen-Vielfalt hinweg. Zwar hüpfen Sie regelmäßig über die Marsoberfläche, jedoch beschränken sich diese Spaziergänge auf wenige Minuten, weil Ihr smarte die Puste ausgeht. Geschickt gelöst, id! Trotzdem

#### INTERVIEW

## „ICH BIN NICHT FETT!“



»Clearasil hilft gegen Pixel.«

Jeder erkennt ihn an seiner Uniform oder dem Helm. Doch seinen Namen kennen selbst eingefleischte Fans selten: Flynn Taggart ist jener Held, der sich schon durch *Doom* schlangelte und dessen Sohn jetzt Richtung Mars fliegt. Wir haben die beiden Charaktere auf dem Raumhafen abgepasst.

**TAGGART SENIOR:** Hast du auch deine Taschenlampe eingepackt? Ich hatte damals meine vergessen...

**FLYNN:** Ja, Papa.

**TAGGART SENIOR:** Und spar immer schon Munition. Manchmal wurde die knapp.

**FLYNN:** Ja, Papa.

**TAGGART SENIOR:** Halte ein paar Raketen in Reserve, falls so ein Riesenvieh daherkommt.

**FLYNN:** Ja, Papa.

**TAGGART SENIOR:** Junior, du verarschst mich doch schon wieder?

**FLYNN:** Ja, Papa.

**PC-MAGAZIN:** Entschuldigen Sie, Sie sind doch die Herren Taggart...

**TAGGART SENIOR:** Corporal Taggart bitte schön.

**FLYNN:** Du bist in Rente Papa. Ich bin Corporal Taggart.

**PC-MAGAZIN:** Corporal Taggart, Sie fliegen gleich zur Marsbasis, zu der seit ein paar Tagen kein Funkkontakt mehr besteht.

**TAGGART SENIOR:** Der Fall ist klar: Blutrünstige Dämonen haben die Station überannt! Was soll auf so einer Basis auch sonst passieren?!

**FLYNN:** Er meinte mich, Papa. Entschuldigen Sie von Vater, er hat sich nie ganz von seinem Einsätzen geholt. Jedenfalls wurde ich da oben mal die Lage prüfen.

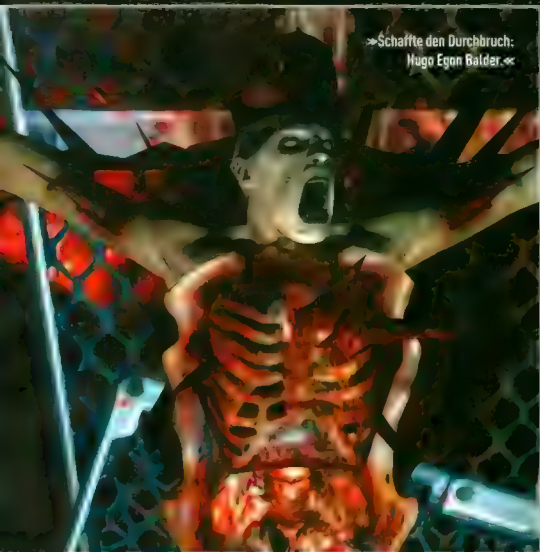
**TAGGART SENIOR:** Die Waage prüfen? Ihr bin nicht fett!

**FLYNN:** Die LAGE! Dreh endlich den Hörgerät auf! Sein Gehir war noch nie gut. Darauf legte das Marinekorps damals keinen Wert. Ganz im Gegensatz zu heute. Mein Gehir ist spitze! Ich nehme jedes Geräusch wahr und weiß auch sofort, woher es kommt! 5.1 sei's gedankt.

**TAGGART SENIOR:** 5.1, moderner Schnickschnack!

**PC-MAGAZIN:** Können Sie sich noch an Ihren Einsatz erinnern? War es nicht schrecklich? Wird Ihr Sohn damit fertig?





»Schaffte den Durchbruch:  
Hugo Egon Balder.«

haben wir mehr erwartet. Doch wir wollen nicht lange meckern, dafür gefällt uns die beklemmende Atmosphäre in den Innenarealen zu gut.

#### DAS IST WAHSINN, ...

Viel ~~Erkenntnis~~ benötigen Sie – ah Wunder – für Doom 3 nicht. Sie laufen, anfangs nur mit Pistole und bloßen Fäusten bewaffnet, durch dunkle Gänge der Marsstation und treffen auf immer hässlichere Gegner. Viele Zocker erwart-

et ein Wiedersehen mit alten Bekannten (siehe Kasten „Vorher-Nachher-Show“). Neben den Untoten, die ungefähr so flink sind wie Helmut Kohl auf LSD, treffen Sie auch auf die aggressiven Imps oder fliegende Feuer-Schädel. In netten Animationen fallen getroffene Gegner auseinander, verwandeln sich glühend zu Höllenstaub. Aber Vorsicht! Nicht jeder herumliegende Pixelkörper ist tot. Seien Sie also wachsam! Für

**TAGGART SENIOR:** Och, es ging schon, aber um dieser maschinenförmigen Sargen.

**FLYNN:** Quatsch, ich bin Schlimmeres gewohnt. Gucken Sie meinen Papa an, hässlicher Mann, alle Monster auch nicht toll.

**TAGGART SENIOR:** Ja, ja, du Schlingel. Mal sehen, wie du in zehn Jahren aussiehst!

**FLYNN:** Wie steht's denn mit ihrer psychischen Belastbarkeit? So ganz allein zwischen Monstern?

**TAGGART SENIOR:** Lächerlich, es sind doch viel weniger Monster als bei mir damals.

**FLYNN:** Dafür sind sie heute hinterhältiger, stärker und intelligenter. Ich glaube, die wollen mich zu Tode ängsten.

**FLYNN:** Die neue Marsbasis soll die Zahl der Lampen reduziert haben, um die Stromkosten zu senken. Das spärliche Licht durchdringt die Schatten kaum.

**TAGGART SENIOR:** (Beflügelt) Was ist das denn nun wieder?

**FLYNN:** (Ignoriert den Vater). Deswegen gehört diese Taschenlampe zur Ausrüstung, die sich bedauerlicherweise auf keine Waffe montieren lässt.

**TAGGART SENIOR:** Pah! Wenn du die Waffe aus der Hand legst, bist du schon so gut wie tot. Andererseits, wenn du leuchtest, übernehme ich das Böllern, das kann ich eh besser.

**FLYNN:** Tut uns Leid, für den Flug zum Mars ist nur ein Passagier vorgesehen.

## So spielt sich Doom 3

Wer nicht weiß, was genau das Hauptaugenmerk vom Doom 3 liegt, hat im Kiosk ins falsche Regal gegriffen. Doch neben den blutigen Bleiwechseln dürfen Sie auch etwas Abwechslung erwarten – auch wenn's nicht gerade viel ist.

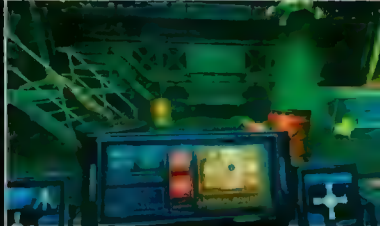
### BALLERN

Keine große Überraschung ist, dass Ihr Zeigefinger permanent am digitalen Abzug klebt. Müdige Bleiwechsel, bis die Zombie-Schwarte kracht und Ketchup bis zum Umfallen – so gefällt uns das.



### RÄTSELN

Viel Hirn benötigen Sie für die Rätselaufgaben nicht. Daten hier runterladen, PDA da anwenden, Zahlenkombination dort eingeben. Wer mehr will, soll Kreuzworträtsel lösen.



### REDEN

Ihnen laufen oft Gesprächspartner über den Weg. Großartige Konversationen über Nietzsche und Politik dürfen Sie nicht erwarten. Mehr als eine Hand voll Satz kennen sie nicht.



### HELFEN LASSEN

Hier werden Sie geholfen! Funke, bewaffnete Mechs, bewaffnete Mechs begleiten Sie über kürzere Level-Abschnitte und hauen der grunzenden Höllenbrut ordentlich auf den Sack. Dankeschön!



### SÄGEN

Nicht zu vergessen: die allseits beliebte Ketten-säge. Wie ein Holzfäller verarbeiten Sie mit Ihrem mächtigen, motorisierten Buttermesser Monsterhorden zu blutigem Kleinholz.





# DOOM 3

## VERGLEICH

DOOM 3



Far Cry



Unreal 2



## KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

92%

Schade: Sämtlich Intelligenz- und Taktiken sind sauberm.

92%

Brillante und unerreichte Gegner-KI, die wirklich Spaß macht.

Besser als bei Doom 3, aber auch nicht übermäßig klug.

## GRAFIK

94%

Innen dank ständiger Beleuchtung und Lichteffekten nahezu optimal.

93%

Mit teilweise sehr Vegetation und enormer Sichtweite im Freien der Sieger.

In Ordnung: scharfe Figuren, aber dafür arg detailarme Landschaften.



## MONSTERFRATZEN

95%

Die Hölle! Schlimmer als Michael Jackson und Kohl zusammen!

91%

Anfangs zu viele Soldaten und nur wenige wirklich fies aussehende Monster.

Könnt finden die Aliens vielleicht gruselig - wir aber sind abgehärtet.

## SPIELPASS

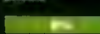
90%

Atmosphärische Balthorjane ohne verzierten Schickschwarz.

91%

Dank des Schnellspeichers-Patches um zwei Prozentpunkte aufgewertet.

Kurze und stimmige Welt-raumschweiferei mit einer Prime Taktik.



SPIELELEMENTE: GUT - Action, Story, Sound, Atmos.

## 512 MB RAM

	Celeron 2.4k	Celeron 2.6k	Celeron 2.8k	Celeron 3.0k	Celeron 3.2k	Celeron 3.4k	Celeron 3.6k	Celeron 3.8k	Celeron 4.0k	Celeron 4.2k	Celeron 4.4k	Celeron 4.6k	Celeron 4.8k	Celeron 5.0k	Celeron 5.2k	Celeron 5.4k	Celeron 5.6k	Celeron 5.8k	Celeron 6.0k
CPU mit 1.800 MHz																			
CPU mit 1.900 MHz																			
CPU mit 2.000 MHz																			
CPU mit 2.100 MHz																			
CPU mit 2.200 MHz																			
CPU mit 2.300 MHz																			
CPU mit 2.400 MHz																			
CPU mit 2.500 MHz																			
CPU mit 2.600 MHz																			
CPU mit 2.700 MHz																			
CPU mit 2.800 MHz																			
CPU mit 2.900 MHz																			
CPU mit 3.000 MHz																			

2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra

## 1.024 MB RAM

	Celeron 2.4k	Celeron 2.6k	Celeron 2.8k	Celeron 3.0k	Celeron 3.2k	Celeron 3.4k	Celeron 3.6k	Celeron 3.8k	Celeron 4.0k	Celeron 4.2k	Celeron 4.4k	Celeron 4.6k	Celeron 4.8k	Celeron 5.0k	Celeron 5.2k	Celeron 5.4k	Celeron 5.6k	Celeron 5.8k	Celeron 6.0k
CPU mit 1.800 MHz																			
CPU mit 1.900 MHz																			
CPU mit 2.000 MHz																			
CPU mit 2.100 MHz																			
CPU mit 2.200 MHz																			
CPU mit 2.300 MHz																			
CPU mit 2.400 MHz																			
CPU mit 2.500 MHz																			
CPU mit 2.600 MHz																			
CPU mit 2.700 MHz																			
CPU mit 2.800 MHz																			
CPU mit 2.900 MHz																			
CPU mit 3.000 MHz																			

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITT-SPIELER

LÖSUNG-BUCH-KAUFLER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

## LEISTUNGSMERKMALE

Doom 3 stellt dank realistischer Schattendarstellung, Normal-Maps und amni- präsentem Bump-Mapping vor allem an die Grafikkarte hohe Ansprüche. Für die höchste Detailstufe in 1.024x768 brauchen Sie daher eine Radeon 9800 XT oder GeForce FX 5950 Ultra. Dafür reicht bereits ein Prozessor mit 2.200 MHz. Wie das Spiel auch auf schwächeren PCs läuft erfahren Sie in unserem großen Tuning-Bericht ab Seite 148.

- + Brillante Optik
- + Stimmige Grusel-Atmosphäre
- + Gelungene Soundkulisse
- + Monströse Ungeheuer
- + Tolle Lichteffekte
- + Filmmatte Zwischensequenzen
- + Lange Spielzeit
- + Fordern der Schwierigkeitsgrad
- + Coole Zwischengegner
- Hintertasse Gegner
- Keine spielerischen Innovationen
- Lineare Missionen
- Wenig Abwechslung
- Magerer Mehrspielermodus
- Zu simples Waffendesign



Abwechslung im Batterietag soll der Taschen-PC des Protagonisten sorgen: Der PDA sammelt alle Informationen, die Sie im Laufe Ihres Einsatzes erhalten. Mit versteckten Zahlenkombinationen können Sie an Bonusgegenstände. Sie erwerben zudem Einzelheiten zu Waffen, E-Mails anderer UAC-Mitarbeiter, Informationsvideos und massig Sprachnotizen. Okay, sich auf Audiokommentare von in dem Wahnsinn getriebenen Wissenschaftlern zu konzentrieren, klingt bei der optischen Opulenz von Doom 3 vielleicht blöd. Aber es gibt schließlich auch Leute, die







»Warum geben Spielern nie in die Hölle? Weil sie in Schwärze sind.«

getragene Unterwäsche richtig gut finden.

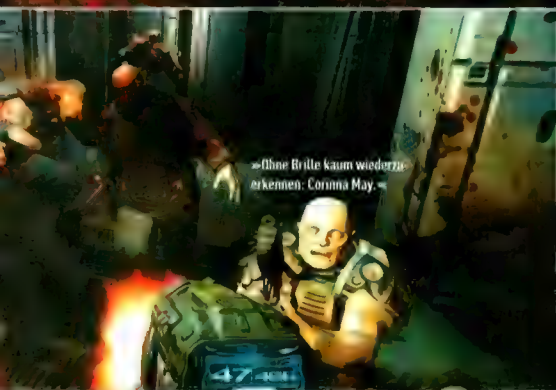
## ... WARUM SCHICKST DU MICH IN DIE HÖLLE?!

Die Atmosphäre in Doom 3 lässt kaum Wünsche offen. Es begleitet Sie ein permanentes Gähnen und Stöhnen. Sie hören Schritte, Schreie, lautes Stöhnen. In manchen Passagen sogar ein zynisches Lachen. Erst das Knattern Ihrer Waile unterbricht diesen subtilen Horror. Mit Musik hält sich die zurück – und das ist auch gut so. So kann sich der Spieler voll und ganz in seine Rolle als Marine in einer von Ungeheuern besetzten Marstation versteinern.

Der Höhepunkt des Psycho-Terrors ist eindeutig die Fahrt zur Hölle. Und wir meinen nicht den Besuch eines Konzerts von Wolfgang Pery mit virtuellem Blut verschmierte Wände und Pentagramme begleiten Sie zum Level „Hell“. Wir warten schon sehnsüchtig auf einen christlichen Doom 3 Mod mit dem „Heaven“-Level.

## ZURÜCK ZU DEN WURZELN!

Große spielerische Innovationen gibt's bei Doom 3 nicht. Das Konzept bleibt der alten Shooter-Schule treu. Ballern, was der Zeigefinger bricht, ohne unnötige Zusätze wie



»Ohne Brille kaum wiederzuerkennen: Corinna May.«

# Besorg es dir!

Sobald Sie die Vollversion von Doom 3 in Händen hatten, dürfen Sie endlich in die Action-Hölle hinabsteigen. Doch haben Sie auch schon alles Nötige vorab besorgt? Hier finden Sie die praktische Checkliste, damit das Doom 3-Wochenende garantiert nicht ins Säurebad fällt.

### Hardware-Check:

- ✓ CPU 2,5 GHz
- ✓ RAM 512 MB
- ✓ Grafikkarte GeForce FX oder Radeon 9700
- ✓ Soundkarte SB Live! oder SB Audigy
- ✓ Soundsystem 5.1 Surround

### Minimalsystemanforderungen:

- ✓ 1 kg Koffer
- ✓ 1 Kiste Gold

### Auflösungsanforderungen:

- ✓ 1 Monitor 1600x1200, 16:9 oder 16:10
- ✓ 1 Karten (minimale Darstellung)
- ✓ (Dampf-Regulation vor)

### Fertigstellungscheck:

- ✓ 1x Zeitungsartikel
- ✓ 1x Curry Kugler oder ähnlicher Mikroverbreiter

### Film-DVDs zum stimmungsvollen Chillout:

- ✓ Resident Evil
- ✓ 2,8 Tage
- ✓ Kessen of the Living Dead
- ✓ Matrix 2

### Atmosphärische Hörsoundtracks:

- ✓ Lichtschallplatte Wuthering oder Red
- ✓ Wichtige Schwere der Beobachtung

### Erste-Hilfe-Mittel:

- ✓ Schmerzmittel
- ✓ Antidote
- ✓ Antidote

### Vorgeschaltete Körperprogramme:

- ✓ Schwere für den und den
- ✓ Letzte mögliche Schwere für die
- ✓ Mittel

# Vorher-Nachher-Show

Es gibt Menschen, die nach einer Schönheitsoperation schlimmer aussehen als vorher. Nicht so bei den Doom 3-Widersachern, die sich von oben bis unten einer Frischzellenkur unterzogen haben. Aber bewundern Sie den Unterschied doch selbst!

Vorher

Nachher





»Verliert bei einer Erektion den Durchblick: Benjamin Blümchen.«

Geschütze oder Fahrzeuge. Hinzu kommen einfache Schalterrätzel, die die Spieldauer strecken. In dieser Hinsicht haben sich die Programmierer etwas Besonderes ausgedacht. Nähern Sie sich einem interaktiven Monitor, steckt Ihr Charakter automatisch die Waffen ein und Ihr Zielkreuz verwandelt sich in einen Mauszeiger. So öffnen Sie Türen oder bedienen Mini-Kräne. Ganz alleine sind Sie bei Ihrem Kampf gegen die Höllebrut nicht. Sowohl überlebende Mitarbeiter als auch kleine Wachdrohnen weisen Ihnen den Weg. In einer Situation liegt sogar das Leben eines Wissenschaftlers in Ihren Händen. Der Bursche ist in einer Kammer gefangen. Aktivieren Sie diese am Terminal, stirbt der Hilfesuchende.

Sie können aber auch unpektakulär die Türen öffnen und Dank ernten. Ganz wie's Ihnen beliebt.

#### VIER GEWINNT

Natürlich hat Doom 3 auch einen Mehrspielermodus. Doch dieser ist nicht das Gelbe vom Ei. Die Spielerzahl im Netzwerk und Internet ist auf mickrige vier Zocker begrenzt. Okay, technisch gesehen ist eine solche Begrenzung sinnvoll, damit die Mehrspielerpartie nicht zu einer Dinshow ausartet. Die geringe Zahl von fünf Karten begeistert aber niemanden. Als Modi stehen die vier Varianten Deathmatch, Team-Deathmatch, Last Man und Tourney zur Verfügung. Langfristig motiviert der Mehrspielermodus kaum.

Aber das ist uns auch schnuppe, schließlich ist Doom 3 ein waschechter Einzelspieler und wir erwarten Mods, bis die Festplatte platzt.

#### SPRACHBARRIERE

Erfreulich ist nicht nur die Tatsache, dass ein Doom erstmals nicht auf dem Index landet. Zumindest diesmal stehen wir in der Welt nicht als Außenseiter da und dürfen

uns zudem an einer ungeschnittenen Fassung erfreuen. Dafür müssen Sie mit einer komplett englischen Text- und Sprachausgabe sowie fehlenden Untertiteln Vorlieb nehmen. Uns Oxford-Studenten stört so was allerdings nicht. Für etwas mehr als 50 Kröten kriegen Sie 20 Stunden Horror-Spaß und mindestens zehn für Altenheiminsassen tödliche Herzkasper.

LUKASZ CISZEWSKI



LUKASZ CISZEWSKI

Doom 3 verpasst mir aus zwei Gründen eine nasse Hose. Zum einen ist id's Shooter so furchterregend wie der Gedanke an eine gemeinsame Nacht mit Hella von Sinnen. Zum anderen ist die Doom 3-Engine der Ferrari unter den Grafik-Engines. Es gibt aber auch einige Spielschnitte, die bei mir kurzzeitig Langeweile hervorgerufen haben. Die netten und fordernden Zwischengegner machen dies aber wieder wett. Den Genre-König Far Cry kann Doom 3 wegen fehlender Innovationen nicht stützen. Trotzdem hat id Software ein überwältigendes Actionfeuerwerk geschaffen, das in jede ordentliche Spielesammlung gehört.



JOACHIM HESSE

Eins vorweg: Wer Abwechslung und frische Luft braucht, greift besser zu Far Cry. Doch in Innenräumen habe ich nie furchterregendere Monster erspäht als in Doom 3. Und hey, ich sehe jeden Morgen beim Zähneputzen in den Spiegel und sitze seit kurzem Herrn Bigge gegenüber! Doch während man dem Letztgenannten eine gewisse KI nicht absprechen kann, fällt die bei den Ungeheuern in Doom 3 kaum auf. Doch das, was Doom 3 macht, macht es einfach gut. Horrorfreunde wie ich und alte Fans der Serie bekommen genau die richtige Dosis Angst, um einen weiteren Tag in der Wirklichkeit zu überstehen.

#### DOOM 3

<b>MINDESTSYSTEM:</b>	<b>GENRE:</b>	Ego-Shooter
1,5 GHz, 384 MByte	<b>PREIS:</b>	Ca. € 56,-
RAM, 2,2 GB	<b>ENTWICKLER:</b>	id Software
HD, Win2000	<b>VERTEIL:</b>	Activision
<b>SINNIGKEIT:</b>	<b>INTERNET:</b>	www.doom3.com
3 GHz, 1 GByte	<b>SPRACHE:</b>	Englisch
RAM	<b>USK-FREIGABE:</b>	Keine Jugendfreigabe
	<b>TERMIN:</b>	Erhältlich
<b>MEHRSPIELER-OPTIONEN:</b>	<b>PC:</b>	1 Spieler
Team-Deathmatch, Last Man, Tourney, 1 Spieler pro DVD	<b>NETZWERK:</b>	4 Spieler
	<b>INTERNET:</b>	4 Spieler

#### DAS URTEIL

<b>PREIS/LEISTUNG</b>	92%
<b>STEUERUNG</b>	92%
<b>GRAFIK</b>	94%
<b>SOUND</b>	90%
<b>MENUSPIELER</b>	

#### EINZELSPIELER

**89%**





IT'S COMING FOR YOU.

PC CD-ROM



Dieses Spiel ist bei folgenden Händlern erhältlich:

Players Friend  
Media Point  
GAMES STORY  
Elektronik Studio  
HIGH TECH SHOP  
EDV & Kommunikation  
Bulldog Games  
Willi's An & Verkauf  
L-p-Games  
Test & Buy  
Zapp Games  
Kuschel Muschel  
Die Spiele Insel  
Video Games  
JOYPAD Videospiele  
Joypad Videospiele Jäger  
JOYPAD Videospiele  
Video und PC Games  
L-p-Games  
Mega Star  
Game & Fun Store  
Becker's Tickpunkt  
Jens's Little Shop  
Sus's Eschler  
World of Games  
Game Heaven  
G.P.O.H.H.  
X Pert Games

Kornel Wolf Str. 74  
Zepernicker Chaussee 1  
Dobnerstr. 110  
Claia Zetkin Str. 20  
Insterburger Str. 10  
Möllner Landstr. 28  
Völkersner Str. 46  
Rathausgasse 14  
Händler-Sauerbachtstr. 189  
Glockengasse 6  
Königsstr. 1  
Neugasse 5  
Düsseldorfer Str. 2a  
Fischbacher Weg 10  
Europaplatz 7  
Mercedesstr. 12  
Böckstr. 1  
Am Wollhaus 1  
Trichstr. 20  
Güterbisch 1-2  
Münchener Str. 34  
Riedweg 9  
Friedrich-Ebert-Str. 39  
Lindenstr. 25  
Marktscheffelstr. 8  
Otto-Ullrich Str. 13  
Mühlstr. 10/11  
Lindenstrasse 13a

18055  
16321  
18057  
19288  
21502  
22113  
31832  
41747  
44263  
47608  
55116  
63594  
61130  
65719  
72072  
71063  
72793  
74072  
79539  
79713  
83022  
91413  
93051  
98693  
99817  
01454  
01460  
31224

Berlin  
Bonnau  
Rostock  
Ludwigslust  
Güstrow  
Oststeinbek  
Sprinze  
Vierßen  
Dorfmuund  
Geldern  
Münster  
Tückemittlau/Hasselroth  
Hicklaru Ostheim  
Holtheim  
Tübingen  
Sindelfingen  
Pullingen  
Heilbronn  
Lübeck  
Bad Säckingen  
Rosenheim  
Neustadt  
Regensburg  
Bonnau  
Eisenach  
Radeberg  
Altenburg  
Potsdam

030/97608716  
03338/766151  
0381/2003330  
03874/21481  
04152-70612  
040/7148640  
05041/972010  
02162/578877  
0231/779700  
02831/994151  
06131/230492  
06055/5400  
06887-93699  
06192/22642  
07071-364944  
07031/817319  
07121/798570  
07131/81170 o. 71  
07621-167160  
07761/59953  
08031-409866  
09161/2400  
0941-865125  
03677/207447  
03691-88296  
03528/414797  
03447/375130  
05171/581418

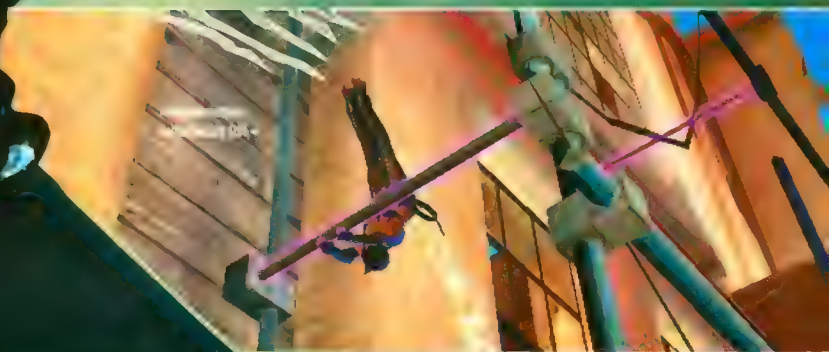
schilling@berlin.de  
eschutz@darfawaq.de  
game.studio@online.de  
electronic.studio@t-online.de  
Lorenz@hbsq.de  
mail@edvkiopmanns.com  
andreas@bulldog-games.de  
  
lvpqum226@qsl.com  
c.kantimn@qmx.de  
  
medikre@qmx.de  
  
sindelfingen@joypadvideospiele.de  
  
kurt-@t-online.de  
gameconn@qsl.com  
playcon@mcqsl.com  
info@gameandfun.com  
stefanbeckersfb@qmx.de  
shes@sushifishshop.de  
info@swoosh-shock.de  
worldofgames-stuttgart@k-mann@web.de  
info@gameheaven.de  
info@qpoint-altenburg.de  
team@xpcrgames.de

- Offizielles Spiel zum Kinofilm mit Halle Berry
- 20 Level in 8 Missionen
- 7 verschiedene Original-Schauplätze des Films
- verschiedene Katzen-Kräfte
- Spieltipps als Comic

»Batman hat sich selbst schon geöffnet.«

# Nimm Katz!

Nach wenn Halle Berry auf Ihrem PC nicht annähernd so eine gute Figur macht wie im Film – eines ist dennoch sicher: CATWOMAN ist der beste Arschwackel-Simulator aller Zeiten





# So spielt sich Catwoman

Grundsätzlich schlagen, peitschen, hangeln und kraxeln Sie sich durch die ausladenden Levels. Nur selten ist auch etwas Grips für die wenigen Rätsel gefragt.

## KLETTERN



Als sprunggewaltiges Hausmeksätzchen nutzen Sie nicht nur behände im Boden entlang, sondern erklimmen auch hohe Wände und Gitter.

## KÄMPFEN



Schlagen, treten oder im Sprung Beinscheren einsetzen: Catwoman hat's echt drauf. Vermobeln Sie Ihre Gegner nach Strich und Faden.

## PEITSCHEN



Um andere Levelabschnitte zu erreichen, lassen Sie Ihre Peitsche sprechen. Damit hangeln Sie zum Beispiel von Laternenmasten zu den Feinden.

## TURNEN



Grazil wie Eberhard Giegler schwingen Sie sich um Fahnenstangen herum, um auf höhere Plattformen zu gelangen.

## INSTINKTIV HANDELN



Nik Ihren Katzenfähigkeiten sehen Sie im Dunkeln oder sogar durch Wände und riechen die Angst Ihrer Feinde. Iggitt!

## LERNEN



Wenn Sie genug Diamantenstücke gesammelt haben, kaufen Sie im Hauptmenü zusätzliche Fähigkeiten.



**E**rfahrungen mit Spielen zu Filmen, sogenannten Spielfilmen, sind oft so wie Techtelmechtel mit Edelsteinen: Der Spaß ist autotemer und meist mit von sehr kurzer Dauer. Können die Herren von Electronic Arts davon auch ein Liedchen singen? Oder haut die virtuelle Lixtextante mit Original Lixtext mehr als ein paar pubertierende Pickelvisagen vom Hocker? Klar ist, dass allein die neckische animierte Heckpartie der fettschen Dame einen Kauf-

grund darstellt. Doch fangen wir vorne an ...

## STANGENWARE

Bei Catwoman schlüpfen Sie in die Haut von Hauptdarstellerin Patricia Phillips. Wandern Sie sich nicht, wenn Ihnen das Geschehen auf den Screenshots bekannt vorkommt, schließlich handelt es sich bei EA's Jump & Run Orgie um einen gnadenlosen Abklatsch von Prince of Persia: The Sands of Time. Egal, um was es sich bei dem Spiel handelt, man hat al-

les schon einmal gesehen. Das bedeutet nicht, dass der Titel schlecht ist. Innovationslos, allerdings schon. In nahezu jeder der insgesamt acht Missionen haben Sie die Aufgabe, mit der Katzenbraut kreuz und quer durch die Gegend zu turnen, nebenher ein paar kunnlose Gegner zu verknoppen und hin und wieder ein kleines Rätselchen zu lösen. Sonst gibt's nichts. Zu tun haben Sie mit dem Spiel allerdings mehr als genug. Vor allem die komplizierte Steuerung hält Sie meh-

rere Stunden bei der Stange. Oftmals fliegt man allerdings haarscharf an überall in den Levels platzierten Pfählen vorbei, ohne diese greifen zu können. Nach dem mehr oder minder harten Abgang schuften Sie sich erneut durch das Level, bis Sie erneut an der heiklen Stelle angekommen sind. Und? Wieder vorbei! Mist! Also noch mal von vorne. Irgendwann klappt die Geschichte und die Dame hängt endlich wie gewünscht am Rohr. Typisch Frau. Warum es diesmal funktionierte, weiß





## CATWOMAN

### VERGLEICH

#### CATWOMAN



#### PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



#### SPIDER-MAN 2: THE GAME



### ATMOSPHERE

74%

Durch herrliche Moves und Sinne fühlt man sich fast wie eine Katze.

88%

Mittendrin statt nur dabei. Als hätte man selbst die Plunderhasen an.

53%

Viel mehr als boxen, treten und Spinnennetze schiefen gibt's leider nicht.

### GRAFIK

73%

Flüssige Animationen, aber schlappe Zwischensequenzen.

88%

Das Spiel sieht super aus - nicht nur auf modernen Rechnern.

77%

Heute kann man da mehr erwarten. Das reicht niemanden mehr vom Hocker.

### STEUERUNG

63%

Umwänglich und chaotisch. Ohne Gamepad kaum spielbar.

89%

Der Prinz lässt sich prima ans Handchen nehmen und sicher durch die Gegend lenken.

77%

Zu kompliziert. Sorgt wegen der unübersichtlichen Kameraführung oft für Verwirrung.

### SPIELSPASS

67%

Macht mehr Laune als Spider-Man, birgt aber Frustration.

89%

Abwechslungsreich, spannend und schön - mehr geht im Genre kaum.

80%

Nur für Spider-Fans oder jüngere Semester noch lohnenswert.

SPIELEMERKE: 25% Kämpfen, 70% Grafik, 100% Tunes

### 512 MB RAM

	GeForce MX	GeForce Ti-200	GeForce FX 5200	GeForce FX 5200	GeForce FX 5200	Nvidia 9600 XT	GeForce 9800 XT	GeForce FX 9800	Radeon 9800 Pro
CPU mit 800x600x16									
1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
2.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
2.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
3.000 MHz 1.024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, GeForce FX 5200 Ultra

2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra

2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

### 1.024 MB RAM

	GeForce MX	GeForce Ti-200	GeForce FX 5200	GeForce FX 5200	GeForce FX 5200	Nvidia 9600 XT	GeForce 9800 XT	GeForce FX 9800	Radeon 9800 Pro
CPU mit 800x600x16									
1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
2.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
2.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
3.000 MHz 1.024x768x32									

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt. Unsere Skala zeigt's!

#### KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

#### PC-ACTION-ABONNENT

#### ZOCKER-WEISCHEN

#### DURCH-SCHNITT-SPIELER

#### LÖSUNG-BUCH-KAUFA

#### GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

#### NUR-MOORHUEHN-SPIELER

### LEISTUNGSMERKMALE

Catwoman hat eine Beschränkung auf maximal 30 fps und wirkt daher auch auf Top-PCs nicht flüssig. Die Grafik-Einstellungen geschehen automatisch. Um mit einer FX 5700 Ultra oder 9600 XT mit allen Details zu spielen, entfernen Sie den Schreibschutz bei der Datei „DeviceLat.cfm“ im Spielverzeichnis. Öffnen Sie die Datei, suchen Sie den Eintrag für Ihre Karte und stellen Sie alle Werte von „No“ auf „Yes“.

### PRO & CONTRA

- + Catwoman-Flair
- + Geschmeidige Animationen
- + Superfähigkeiten aktivierbar
- + Spintipps als Comic
- + Original-Lizenz
- Unübersichtliches Leveldesign
- Teils konfuse Kameraführung
- Orientierungsprobleme
- Zu komplizierte Steuerung
- Durchschnittliche Grafik

allerdings nicht mal der Dalai Lama. Na ja, der Katzensgott ist eben launisch.

### WACKEL NICHT LANGE!

Bereits im Tutorial schwante uns Böses. Nahezu an jeder Ecke bekommt man irgendwelche Tipps zugesteckt, die man sich auf die Dauer sowieso nicht merken kann. Das Ganze sieht etwa so aus: „Klettern Sie den Zaun mit den Richtungstasten empor. Oben angekommen drücken Sie Taste X, um die Peitsche zu benutzen und Taste Y, um sich daran zu schwingen. Jetzt drücken Sie die Springen-Taste und die Richtungstaste zusammen. Während dem Satz drücken Sie die Q-Taste, um nach der Wand zu greifen und gleichzeitig die entsprechende Richtungstaste. „Na, sind Sie mitgekommen? Wir auch nicht! Und das war nur ein kleines Beispiel für die für unseren Geschmack zu ausufernde Steuerung. Komischerweise erhalten Sie an einigen kniffligen Stellen überhaupt keine Hinweise. Da sich der verwöhnte Spieler inzwischen an die zahlreichen Hilfestellungen gewöhnt hat, guckt er in einer solchen Situation ziemlich in die Röhre. Wer Catwoman ohne Gamepad zockt, hat nach spätestens einer halben Stunde einen grieseligen Knoten in den Pfoten. Da hilft nur noch die Axt.

### PIXELIGER AUGENSCHMAUS

Wer den Film nicht kennt, hat es bei Catwoman schwer. Die Hintergrundgeschichte bleibt nämlich auf der Strecke. Eigentlich egal, denn das schwierige Herumgehops würde mit einer guten Story auch nicht besser funktionieren. So bleibt dem Käufer nichts anderes übrig, als sich an spärliche Auskünfte zu halten und zu hoffen, dass er auf der richtigen Fährte ist. Die recht bläuliche Optik macht die Suche nach dem rechten Pfad auch nicht gerade leichter. Vor allem, weil die Hintergrundmusik aus fast unbegreiflichen Gründen auf maximal 30 Bilder pro Sekunde beschränkt wurde, wodurch es häufiger zu Rucklern kommt. In schwierigen Situationen schalten Sie in den so genannten Katzenblick um. Hier beobachten Sie die Umgebung aus der Ego-Perspektive. Im Gegensatz zur normalen, relativ unübersichtlichen Line-Cross-Kamera kann hier unsere virtuelle Muschi deutlich besser navigieren. Viel-



# Äh ... geht das auch im echten Leben?

## DEIN ABSPRUNG WAGEN

Wenn Catwoman mit danebengeht, stürzt sie aus großer Höhe auf harten Untergrund. Dank biegsamer Gelenke und Katzenfähigkeiten landet die Tante samtlich auf ihren Pfötchen und erleidet – wenn überhaupt – nur geringe Blessuren.



Auch im echten Leben gibt es Menschen, die auf dem Sprung sind. Da die Landung genauso ausfällt wie im Spiel, ist fraglich: Besteht Beispiel hierfür ist Rex Gildo, der sich mit einem „Hossa Hossa Hoppala“ auf den Lippen aus dem Fenster beförderte.

## MIT MUSCHIS SPIELEN

Im Spiel steuern Sie eine hübsche Katzenfrau durch dunkle Gassen und Hinterhöfe. Wenn Sie gute Bewegungen machen, schnurrt der Mäuseschreck, Ihnen sanft ins Ohr. Ist Patience Phillips verletzt, heißt eine kleine Miezze all ihre Wehwehchen.



Jeder Karl spielt liebend gern mit Muschis. Genau wie im Spiel werden gute Bewegungen mit Hecheln und Hauchen belohnt. Im echten Leben kann eine geschickte Muschi Sie das Haus kassieren, oder sogar das ganze Leben versauen.

## LATEX-ORGIE FEIERN

Die virtuelle Halle Berry schlenkert bei Catwoman im hautengen Latexummet durch die Gegend. Aufdringliche Gegner werden mit der Peitsche beglückt, was den Typen allerdings meistens nicht schmeckt. Na ja, über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten.



Wir hätten kein Problem damit, uns von Patience mal so richtig in die Mangel nehmen zu lassen. Das solche Praktiken nicht ganz so harmlos sind, beweist Iuss-Sänger Michael Hutchence. Der leidet seit einer Orgie unter einer Ganzkörperversteifung.



»Schwangerschaftsstreifen an den Beinen sieht man sogar durch die Hose.«

tere Vorteile: Interaktive Gegenstände werden hervorgehoben. Fußspuren sichtbar und die Gefühle der Feinde (zum Beispiel Angst) weisen Catwoman den Weg. Sobald Sie wieder in die normale Verfolgerperspektive wechseln, gehen die genannten Vorzüge in die Binsen. Ähnlich chaotisch geht es während der

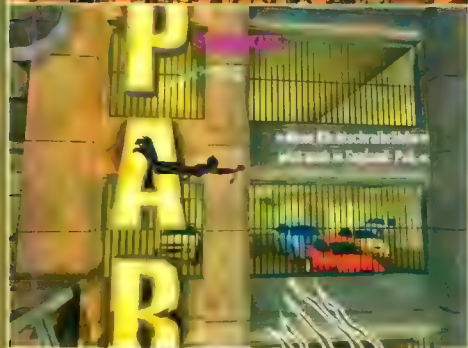
Kampfszenen zur Sache. Machen Sie sich gar nicht erst die Mühe, die tumulen Widersacher mit gezielten Attacken aufs Parkett zu legen. Wildes Tastenge-drücke reicht meist völlig aus, um den planlosen Gegnertrip-pen das nicht vorhandene Hirn herauszuprügeln. Wenn Sie in den Levels verteilten Die-

manten auf sammeln, können Sie Ihr Bewegungsrepertoire nachhaltig erweitern. Im Kauf-menü tauschen Sie Edelsteine gegen stärkere Kampftechniken oder neue Katzenkräfte wie zum Beispiel den Röntgenblick. Soundtechnisch bewegt sich der Titel im überdurchschnitt-lichen Bereich. Die Krallenträge-

rin schmeichelt den Zockerlau-schern vor allem mit herrlichen Hauchern und Stöhnen. Noch ein Höhepunkt: Wenn Sie Ihr Joypad oder was auch immer beiseite legen und Frau Catwo-man gezielt mit Langeweile tor-pedieren, räkel sich die scharfe Biene in lasziven Posen. Nett, oder? RALPH WOLLNER



»Zu kleine Katzenkörbchen verwirren den Ballungschädel«



## FAZIT



MARC BREHME

Weil ich meiner Bildschirm-Rassekatze ständig auf den hübsch animierten Alterwertesten starre, bin ich nun schon das dritte Mal danebengesprungen. Egal, begaffe ich halt ein weiteres Mal die spektakuläre Rückseite der Heldin. Denn Catwoman ist die neue Referenz im Hinterwackel-Genre, mehr aber auch nicht. So geil die Pixelbraut auch aussieht, zuschauen ist nun einmal nicht alles. Zu schnell kommt Langeweile auf, die Steuerung sorgt für Gicht-Knoten in den Griffeln. Nach dem dürtigen Spider-Man 2 die nächste Lizenz-Enttauschung.

## FAZIT



RALPH WOLLNER

Ich habe ja immer gehofft, dass mich eine übernatürliche Spinne beißt. Jetzt werde ich allerdings losziehen und eine Katze knutschen – vielleicht klappt's bei mir auch und ich renne in naher Zukunft geschmeidig Wände hoch. Mein Problem: Ich hasse Katzen! Daran hat auch das Schnurren von Catwoman nichts geändert. Actionspiele wiederum mag ich gerne. Meinewegen auch mit Katzen. Was hier über den Bildschirm miaut, ist allerdings nur für Halle-Berry-Fans geeignet. Kaufen Sie nicht die Katze im Sack! Spielen Sie vor dem Kauf Probe!

## CATWOMAN

**MINDESTEN:** 600 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98SE  
**ENTWICKLER:** Electronic Arts  
**VERTEIL:** Electronic Arts  
**INTERNET:** www.electronicarts.com  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Tja, die hatten wir auch gerne ...

**GENRE:** Action  
**PREIS:** Ca. € 45,-  
**ARGUMENT:** Games/EA UK  
**NETZWERK:** PC: 1 Spieler  
**INTERNET:** -

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

**EINZELSPIELER**

**67**

»AUSREICHEND – Bei diesem Spiel schnurren nur Katzen-Fetischisten.«

VIDEO

AUF DVD

»Fieser Trick: Copper-Build kann seinen Penis unsichtbar machen.«

»Aufgeblasen wirkte die Gummipuppe fast lebensecht.«

- 3D-Engine
- 5 Lebensphasen
- 3 Nachbarschaften
- Mehr als 500 Objekte zur Wahl
- Erbanlagen werden an den Nachwuchs weitergegeben
- Altersabhängige Bedürfnisse und Ängste
- Personen- und Kleider-Editor

# Ab in die Beziehungskiste!

Genauso schnulzig wie in G2S2 können Sie jetzt die verrücktesten Liebesgeschichten drehen. In DIE SIMS 2 verteilen Sie Ihre Gene in der Nachbarschaft





»Nicht jedermanns Sache!«



»Manche Leute brauchen sogar im Bett eine Anleitung.«

**W**ir PC-ACTION-Redakteure sind schon arme Schweine. Genauso wie Heulboje Daniel Lopez haben wir es zu nichts gebracht. Tag für Tag erühdnrt uns Sklaventreiber Bigge aufs Neue. Grausam! Ihr Alltag sieht genauso beschissen aus? Dann machen Sie doch endlich was draus! Und wenn das schon im echten Leben nicht klappt, können Sie jetzt wenigstens virtuell ihr Glück schmieden. Mit dem Nachfolger zu *Die Sims* natürlich. Ob Sie es glauben oder nicht, die Lebensimulation aus dem Jahre 2000 ging mit ihren sieben Add-ons rekordverdächtige 30 Millionen Mal weltweit über die Ladentische. Fast so oft, wie unser Schundblatt in einem Monat. Am bewährten Spielprinzip hat Entwickler Maxis deshalb wenig geändert. Sie

begleiten Pixelpersonlichkeiten auf ihrem virtuellen Lebensweg und greifen ihnen unter die Arme, damit sie ihre Lebensziele erreichen. Sims müssen essen und schlafen, wollen die Karriereleiter erklimmen und eine Familie gründen. Dazu beobachten Sie ihren Tagesablauf und greifen an entscheidenden Stellen ein. Im weiteren Spielverlauf werden Ihre Sims zwar zunehmend selbstständiger, verfolgen aber auch immer ehrgeizigere Pläne – bis zum Tod. Zu Beginn kreieren Sie entweder einen eigenen Feststellungsobwohner oder wählen aus vorgefertigten Charakteren und Familien aus. Beim Sim „Markie Eigenbau“ sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Ein Brocken wie Beinhme, ein Hüne wie Heese oder lieber ein Spargelkranz wie Bertits? Normalo-Prisur wie

Bezold oder Ito a la Frankel? Bis hin zur Farbe der Unterhose können Sie sich so Ihren perfekten Sim zusammenstellen. Allein beim Gesicht erwarten Sie mit Augen, Nase, Mund und Kinn unzählige Kombinationsmöglichkeiten. So viel Auswahl hat natürlich ihren Preis. Für den detaillierten Nachbau einer Familie geht schon mal eine halbe Stunde drauf. Vom Hochziehen eines eigenen Hauses ganz zu schweigen. Faule Sätze wie wir loben dagegen die vorgefertigten Charaktere und Unterkünfte, die einen schnellen Einstieg für ungeduldige Zocker und Einsteiger ermöglichen.

#### BÜSE NACHBARN

Drei Nachbarschaften jeden zum Einzug ein. Während Sie in Schönsichtungen Spießer antref-

## Rh ... geht das auch im echten Leben?

### EIN GROSSES ERBE MACHEN

Um schnell zu Geld zu kommen, heiraten Sie in *Die Sims 2* einen reichen Typen und mauern ihn in einem Zimmer ein. Während er darin verhungert und Sie sich auf Ihr fettes Erbe freuen, können Sie sich schon mit dem nächsten Lover vergnügen.



Streng genommen handelt es sich dabei um echtes Leben, weil um eine zentrale Frage strittig ist: Erbschaft wurde im aufstehenden Recht schon häufiger herbeigeführt und außerdem wurden die Partner in alten Testamenten schon als Erben ausbezahlt. Eine Erbschaft zu erben, waren Sie also tot am Arsch!

### DEN LIEBEN GOTT ANRUFEN

Wenn Sie in *Die Sims 2* den Sensationsmann anruft, hilft kein Leinwand und kein Kissen mehr. Der Schwarzrock zückt das Handy und ruft den Schöpfer an, um Sie hochheimsen zu lassen. Wenn Sie Pech haben, müssen Sie danach als Geist rumspeuken.



Im echten Leben geht das noch. Tausende Parapsychologen beeinflussen jeden Tag mit ihrem Willen. Sogar in den wichtigsten Entscheidungen werden sie herangezogen. In Recklinghausen sind sie schon mal als Ratgeber für die Stadtverwaltung in Erscheinung getreten.

### DAS LEBEN VERLÄNGERN

Um dem Tod im Spiel zu entkommen, kaufen Sie das „Elizier des Lebens“. Jeder Schurk aus der grünen Mega-Bündel spendiert Ihnen tatäts Faust. So lange mehr Spaß. Das Zeug ist aber leider saurer und nur gegen Belohnungspunkte zu verstehen.



Appl. Herdies beweist, dass das auch im echten Leben funktioniert. Der rustige Knacker ist in Wirklichkeit nämlich schon gegenüber 57 Jahre alt. Inge Meyer hat auf das Zeug auch. Durch Atmen hat sie wohl vergessen, sich ab und zu in Schrecken zu gemahnen.



Der Makler, der mir die Bude in Schönsichtungen vertickert hat, gehört geschlagen. Bei der Einrichtung hätte ich auch gleich ins Altersheim ziehen können. Unglaublich! Na ja, bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als neue Möbel zu kaufen. Zum



Glück habe ich noch ein bisschen Geld für ein abgefahrenes Schlafzimmer in der Tasche. Sternanlage und Flachbildfernseher kaufe ich nächste Woche. Dann sollte ich mit meinem Job beim Militär genügend Kohle gemacht haben. Kaum habe ich's mir in meinen vier Wänden bequem gemacht, klingelt es an der Tür. „Hallo, ich bin Julia, deine Nachbarin. Und das ist meine Schwester Ricarda.“ Juhu! Gott, liebt mich und hat mir zwei Engel geschickt. Ich setze meinen ganzen Charme ein und überrede Julia, über Nacht zu bleiben. Ricarda habe ich mir für ein anderes Mal auf und schicke sie heim. Bei Kerzentlicht serviere ich Julia Spaghetti mit Käsesoße. Sie ist so begeistert. Anschließend verlagern wir unser Date auf die Couch. Vorsichtig lege ich meinen Arm um sie und drücke ihr einen Kuss auf die Lippen. Anstatt eine schallende Ohrfeige zu kassieren, wirft mich Julia um und gibt mir an die Wäsche. Das ist meine Chance! Was folgt, ist die schönste Nacht meines Lebens. Aber das ist mir nicht genug. Am nächsten Tag fahre ich mit Ricarda zum Einkauf. Während sie Badeanzug anprobiert, nutze ich die Gunst der Stunde und vermasche das Blondine in der Umkleidekabine. Doch die Verkäuferin, die dumme Pute, hat's mitbekommen und brüllt das halbe



Kaufhaus zusammen. Als ich triumphierend den Vorhang zur Seite schiebe, spüre ich einen stechenden Schmerz an meiner Backe. Ricardas Vater war zufällig im Laden und hat alles beobachtet. Verdammte!



»Im Pups anzünden war Albino Power schon immer der King.«

ten, residieren in Merkwürdighäusern abgedrehte Forscher und sogar Aliens. In Veronaville hat Shakespeare seine Spuren hinterlassen. Hier dreht sich alles um verliebte Teenager und verfeindete Familien. Sie haben Ambitionen, als Landschaftsplaner tätig zu werden? Kein Problem. Natürlich können Sie auch eine eigene Nachbarschaft entwerfen. Grünflächen, Häuser und öffentlich zugängliche Gebäude wie Einkaufszentren positionieren Sie frei in der Landschaft oder laden Karten aus *Sim City 4* ein.

### BABYBOOM

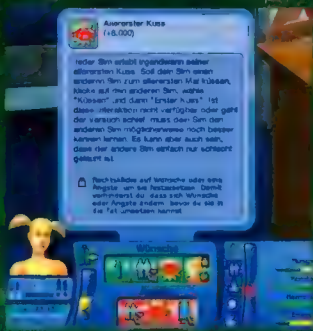
Ausganzheftlichste Neuerung von *Sims 2* ist die frei dreh- und

zoombare 3D-Grafik. Die Spielfiguren bewegen sich so geschmeidig, als hätte unser DVD-Abspanngirl beim Motion-Capturing Pate gestanden. Doch Maxis hat das Spiel nicht nur äußerlich, sondern auch unter der Haube kräftig aufgeböhrt. Bereits bei der Geburt bekommen Ihre Sims Gene in die Wiege gelegt, die sie später an ihre Kinder weitergeben. So entwickelt sich über mehrere Generationen hinweg ein individueller Stammbaum. Der Startschuss für diesen fällt bei der Erstellung einer neuen Familie, wo Sie die Verwandtschaftsverhältnisse der einzelnen Mitglie-

der festlegen. Erinnern Sie sich noch an den ersten Teil? Hier wollten verheiratete Paare anfangs nicht einmal das Bad miteinander teilen, geschweige denn das Ehebett. Erst nach tagelangen Flirt- und Kussorgien kamen die Liebenden ihren ethischen Pflichten nach und sorgten für Nachwuchs. In *Sims 2* dagegen regnet es schneller Babys als Kader Loth mal wieder in einer strunzdoofen Fernsehshow auftreten kann. Bereits nach ein paar intensiven Gesprächen ist Ihr Gegenüber geigig und springt mit Ihrem virtuellen Alter Ego in die Kiste. Aber keine Sorge. Nicht bei jedem der – durchweg jugendfreien – Techtelmechtel wird Ihre Gespielin schwanger. Nur wenn Sie auf „Baby machen“

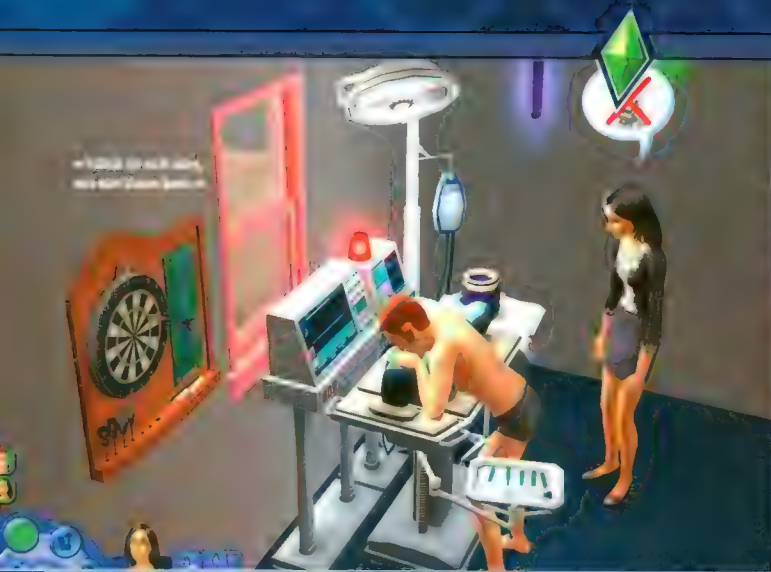
## Wunschenken

Als Spieler bestimmen Sie die Lebensziele Ihrer Sims. Wie jeder halbwegs normale Mensch haben auch diese – abhängig vom Alter – diverse Wünsche und Ängste.



Während sich ein Kleinkind nach der Nähe zur Mutter sehnt, giert der frühreife Teenager nach dem ersten Kuss und hat Angst, zurückgewiesen zu werden. Insgesamt helfen Sie Ihren Schutzlingen in den Bereichen Liebe, Familie, Popularität, Wissen und Glück auf die Sprünge. Erfüllen Sie einen Wunsch, steigt die Stimmung der Figur. Gut gelaunte Sims knüpfen eher Kontakte, drängen Grundbedürfnisse in den Hintergrund und haben Ambitionen, einmal auch unangenehme Tätigkeiten zu erledigen. Ihre Ätze putzt dann endlich mal das Klo oder bringt den Müllimer vor die Tür – wenn die Leine lang genug ist. Vor allem wenn Sie in „Platin“-Stimmung sind, kann Ihnen kaum noch etwas den Tag verderben. Ganz anders sieht es aus, wenn Ängste Wirklichkeit werden. Sowohl gute als auch schlechte Erfahrungen prägen das zukünftige Verhalten der Sims in ähnlichen Situationen. Haben Sie einmal einen geliebten Menschen im Feuer verloren, hüften Sie sich in Zukunft vor dem Grill und lassen lieber andere die Würstchen wenden. So wie es sich für einen PC-ACTION-Redakteur gehört!





klicken, gibt's einen scheißenden Schreihals. Wenigstens können Sie mit diesem im Gegensatz zum ersten Teil auch etwas anfangen. Natürlich erst, wenn der Racker der Mutterbrust entwöhnt ist. Nach viel Gesabber und unzähligen vollen Windeln erreichen die kleinen Fratzen das Kindesalter. Die Schnulfpflicht ruft. Auf derart einschneidende Ereignisse weist das Programm mit Zwischensequenzen hin. Obwohl Spieleachen natürlich am Nachmittag viel verführerischer als Hausaufgaben sind, sollten Sie darauf achten, dass Ihr Sprössling gute Noten nach Hause bringt. Sonst sieht es als Teenager schlecht mit einem der mehr als 20

Nebenjobs aus. Im schlimmsten Fall müssen Sie sich als Fußball-Maskottchen für ein paar mickrige Kröten zum Affen machen. Ihre Schützlinge durchleben insgesamt fünf Lebensphasen, bevor sie in Rente gehen und schließlich das Zeitliche segnen.

#### ARBEIT FÜR ALLE!

Ihr Sim räumt zwar den Müll vor die Haustür, hat aber sonst den IQ eines Pantoffeltierchens? Ein gutes Buch zwischendurch hilft da oft Wunder. Richten Sie das Wohnzimmer gemütlich ein, schicken Sie den Bengel auf die Couch und drücken Sie ihm ein Lexikon in die Hand. Dann klappt es später auch mit einem

gescheiterten Job. Vorausgesetzt nach der Pubertät bleibt vor lauter Romantik überhaupt noch Zeit. Ihre Sims nutzen den PC nämlich viel lieber, um im Chat mit dem anderen Geschlecht anzubandeln, als sich eine Arbeit zu suchen. Die werden Sie aber brauchen, denn auch in der virtuellen Welt der Sims gilt: Ohne Moos nichts los. Je nach Fähigkeiten und Neigungen schlagen Sie eine Laufbahn als Wissenschaftler, Sportler, Arzt, Soldat, Politiker oder sogar Gauer ein. Das Klauen von Brieftaschen am Wochenende kann durchaus lukrativer sein als jeden Tag im Altersheim die Bettpfannen auszuleeren. Insgesamt stehen acht Berufszweige mit je

Als hätte ich es als Alien auf dieser Welt nicht sowieso schon schwer genug, habe ich mit dem Häuserkauf in Merkwürdighausen meiner Großfamilie wohl einen Bärendienst erwiesen. Gleich nebenan wohnt so ein bekloppter Militarist, der mit dem



Hubschrauber zur Arbeit fliegt. Trotzdem hatten wir uns schon gut eingelebt, nur ein gescheiter

...lehrt mir noch. Ist irgendwie sinnvoll zu Hause, während meine Frau Jenny als Pflegerin in Krankenhäusern arbeitet. Tochter Arlene hat zwar Zeit in der Schule, in der Richtung stehen wir uns aber nicht so ganz. Meinste, dass ich mich nicht mit mir selbst einig bin?

Schick. Mein Schicksal wird gewiss doch immer ein bisschen das Oberste Maß an Glück sein, Fräulein zu Hause. Außerdem interessiert mich das Leben der Models. Gestern Morgen hat er in seinem Hornmohr doch tatsächlich unsere Putzfrau angeheuert und als eine saftige Übergabe ein bisschen. Außerdem harvt er so, damit, dass er eine große geben will. Dabei kennen wir doch hier noch gar keine Leute.

Dafür ist meine Frau Jenny ein echtes Gie im Stadtkrankenhaus und ist so selbstständig! Stellt den Wecker, duscht, macht sich Frühstück und erwischt immer das Jehtaxi. Nur blöd, dass sie gestern die leckeren Schweinekeulettis unbeaufsichtigt auf dem Herd ließ. Plötzlich stand die halbe Küche in Flammen und die Feuerwehr musste anrücken. Nach diesem Schreck lockte mich Jenny in den Whirlpool und kraute mir den Rücken. Mir schwante, dass



Ihr Babywunsch wieder zuschlägt. Nicht schon wieder! Egal, im Bett ging die erotische Show dann weiter und die ich mich versah, haben wir es auch nach zwölf Jahren Ehe so richtig krachen lassen.

## Body-Building

Neben unzähligen Einstellmöglichkeiten an der Gesichtsform verleihen Sie den enthaltenen Klamotten mit einem Grafikprogramm wie Photoshop ein individuelles Aussehen. Ihre Werke laden Sie via Internet auf die Sims-Homepage und teilen diese so mit anderen Fans. Allerdings können Sie mit dem Editor der Verkaufsversion noch keine Einrichtungsgegenstände erschaffen. Wir gehen davon aus, dass EA diese Möglichkeit später in einem Add-on nachliefern. Dafür drehen Sie mit dem neuen Movie Maker eigene Sims-Filme, die Sie ebenfalls exportieren können, um mit Ihren

Erfolgen zu pröten.

Dank des neuen „Sims 2 Body Shop“ und einer großen Auswahl an Frisuren und Outfits gestalten und erstellen Sie einzigartige Sims. Wir haben für Sie Kollege Fränkel nachgebaut.



»Macht alles, um zur PC ACTION zurückzukommen: Ahmet Isciturk.«



## DIE SIMS 2

### VERGLEICH

#### DIE SIMS 2



#### DIE SIMS



#### SINGLES



### STEUERUNG

**Einstiegsfreundliche Bedienung.** Der frei bewegliche Kamera entgeht nichts.

**Die vordefinierten Kamerapositionen** stiften gelegentlich Verwirrung.

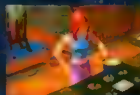
**Etwas gewöhnungsbedürftig.** Kamerawinkel und Aktionen nicht immer exakt wählbar.

### GRAFIK

**Komplett in 3D.** Mimik und Umgebung wirken umwerfend realistisch.

**Lange nicht so detailliert** wie die Konkurrenz, dafür sehr übersichtlich.

**Abgesehen von den hölzernen wirkenden Animationen** überzeugt die 3D-Optik.



### HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

**Der Hammer:** Dem Handlungsspielraum sind kaum Grenzen gesetzt.

**Es gibt unzählige Möglichkeiten,** die Sims zu beschäftigen und Häuser einzurichten.

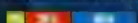
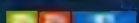
**Nicht meger:** Einmal die Wohnung ausgebaut, kommen die Sims auf Singles aufs Poppen.

### SPIELSPASS

**Vorsicht!** Bei diesem Zeitkiller sind Beziehungsrisiken programmiert.

**Langeweile** gibt es bei den Sims nicht. Hier haben Sie immer was zu tun.

**Mehr treffe als bei der pruden Konkurrenz.** Dafür kommt die Langzeitmotivation zu kurz.



SPIELELEMENTE: Grün: Basis; Rot: Beziehungen pflegen; Blau: Bedürfnisse befriedigen

### 512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce FX 5900	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 800x600x16 1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16 1.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16 2.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16 2.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16 3.000 MHz 1.024x768x32									

2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra

### 1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce FX 5900	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 800x600x16 1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16 1.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16 2.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16 2.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16 3.000 MHz 1.024x768x32									

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einstiegsfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITT-SPIELER

LÖSUNG-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIEBER

NUR-MOORHuhn-SPIELER

### LEISTUNGSMERKMALE

Um *Die Sims 2* flüssig spielen zu können, sollte Ihr PC über einen schnellen Prozessor verfügen. Erst mit 2.500 MHz können Sie mit der höchsten Detailstufe ordentlich spielen. Die Grafikkarte wird weniger beansprucht – bereits mit einer alten Geforce4 Ti-4200 läuft die Lebenssimulation flüssig. Bis zur Verkaufsversion wollen die Entwickler die Engine noch optimieren, damit *Die Sims 2* auch auf langsameren PCs läuft.

### PRO & CONTRA

- + Tolle Grafik und Animationen
- + Lebensechte Mimik
- + Realistische Lebensläufe
- + Gelingen KI
- + Intuitive Steuerung
- + Videofunktion
- + Personen- und Kleider-Editor
- + Viele Berufe
- + Leichter Spieleinstieg
- + Tutorial
- Nützliche Gegenstände der alten Sims Add-ons fehlen
- Nur ein Speicher-Slot pro Familie
- Kein Mehrspieler-Modus
- Lange Ladezeiten

zehn Karrierestufen in Zeitung und virtuellem Internet zur Wahl.

### WÜNSCH DIR WAS!

Ein guter Job ist längst nicht alles im Leben der Sims, die nicht mehr so abhängig von ihren existenziellen Bedürfnissen sind wie im ersten Teil. Jeder Bewohner hat individuelle Wünsche und Ängste, die in der Benutzerführung angezeigt werden. Während ein Kind beispielsweise gern mit den Eltern spielt oder neue Freunde kennen lernt, hat es gleichzeitig Angst, schlechte Schulnoten einzufangen oder einen Elternteil zu verlieren. Teenager gieren zwar nach dem ersten Kuss, haben aber genauso viel Schiss vor einem Korb bei der Frage nach dem ersten Date. Bei Erwachsenen stehen meist der Wunsch nach einem Baby und Erfolg im Beruf vorn an, während Furcht vor dem Abnabeln des Partners besteht. Wünsche und Ängste ändern sich bei Kindern deutlich schneller als bei Erwachsenen (siehe Kasten auf Seite 98).

### ARSCHKRECHER

Ihre Aufgabe ist es, die Wünsche Ihres Sim zu erfüllen und seinen Ängsten aus dem Weg zu gehen. Gelingt Ihnen das, steigt seine Stimmung und Sie erhalten – je nach Schwierigkeit des Wunsches – unterschiedlich hohe Punktzahlen, von denen Sie Laufbahn- und Karriere-Belohnungen kaufen. Klar, dass

Ganz schön bieder, Mann!



>>> Frauen sind stolz auf ihre Handys.<<<

Electronic Arts hat ganz tief in die Kaffeekasse gegriffen und sich als Tester Popsternen Jeanette Biedermann an Land gezogen. Ihr fackhündiger Eindruck: „Seit dem Erscheinen der *Sims* im Jahr 2000 bin ich von dieser virtuellen Welt fasziniert. *Die Sims 2* stellen alles, was ich bisher von den *Sims* kannte, in den Schatten. Besonders faszinieren mich das reale Aussehen der Sims und die neuen Lebensziele.“ Wir meinen: Stimmt, Jeanette! So hast du wenigstens auch mal eine Beziehung und vielleicht sogar wieder mal Sex mit jemandem.



wir unsere Kohle erst mal in Sondergegenstände wie einen Geldbaum und den Liebeswhirlpool investierten. So haben wir nicht nur Schotter für die Karriere als Gigolo im Haus, sondern auch noch das entsprechende Ambiente zum Poppen geschaffen. Anschließend heiraten wir eine reiche Schlampe und machen uns nebenher noch an das Kindermädchen und die Putzfrau ran. Die übliche Methode, Geld zu verdienen, ist allerdings ein gut bezahlter Job. Der fällt Ihnen nicht in den Schoß und ist genauso wie Hochzeit oder Schwangerschaft eines der Ereignisse, auf das Sie hinarbeiten müssen. Bilden Sie sich weiter oder bitten Sie Ihren Chef auf eine Party zu sich. Aber Achtung! Das kann auch nach hinten losgehen. Haben Sie die falschen Leute eingeladen oder Ihr Boss fühlt sich schlecht unterhalten, kriselt die Beziehung und die nächste Beförderung rückt in weite Ferne.

#### KORBMACHER

Sie haben die Nase voll von den eigenen vier Wänden? Kein Problem, für Abwechslung ist in *Die Sims 2* gesorgt. Trommeln Sie doch einfach Ihre Sippschaft zusammen und fahren Sie ins Grüne. Dort warten Einkaufszentren und Wochenendhäuser auf Ihren Besuch. Wer weiß, vielleicht finden Ihre Kinder dort sogar neue Freunde oder treffen die Liebe fürs Leben. Solche Erlebnisse sind besonders wich-

## Revolution – Von der Wiege bis zur Bahre

Wie bei unserem Redaktionspraktikum geht die Entwicklung bei manchen Individuen etwas langsamer vonstatten. In *Die Sims 2* verläuft ihnen aber wenigstens eine Annäherung, wenn der Sterbepunkt der nächsten Stufe bevorsteht.



#### BABY

Ihr wichtigster Job ist es, in die Windeln zu scheißen und mit lautem Geschrei dafür zu sorgen, dass Ihren Alten die Lust auf Sex vergeht. Schaffen Sie das nicht, haben Sie bald ein Geschwisterchen an der Backe. Dann teilen Sie nämlich alles in Ihrem weiteren Leben mit dem anderen Gar. Und welches Vorzeigeeinzelkind will das schon?

#### KIND

Schule ist ein schreckliches Wort! Und sie nimmt den ganzen Vormittag in Anspruch. Ihre Kontakte mit dem anderen Geschlecht beschränken sich auf gemeinsames Zocken, Fernsehen oder Herumhopsen vor dem Gettoblaster. Dass sich der Schuldirektor bei Ihnen anmeldet, ist ihre größte Sorge. Dann müssen Sie nämlich Ihr Zimmer aufräumen.

#### TEENAGER

Wann kommt er denn endlich, der erste Kuss? Alle anderen haben schon mal rumgemacht. Haben Sie jedenfalls gehört. Sie hingegen haben sich bisher nur eine Backspieße von der heißen Putze eingefangen. Ihre Schwester, die blöde Kuh, blockiert den ganzen Tag das Telefon. Typisch Weiber! Die hängen bei Liebeskummer ja nur an der Strippe.

#### ERWACHSENER

Ohne Moos nichts los. Also müssen Sie sich einen Job suchen oder einen reichen Partner. Umgarben Sie Ihr Opfer und bitten Sie es freundlich ins Bett. Haben Sie nach einigen fechtelmechtel bewiesen, dass Sie auch ohne Rockkonzert rhythmisch Ihre Hüfte bewegen können, geht es ans Eingemachte. Jetzt muss endlich ein Baby her!

#### RENTNER

Als Opa genießen Sie Ihren Lebensabend. Jedenfalls wenn Sie nicht gerade Ihre hyperaktiven Enkel am Hals haben. Sie faulenzen in den Tag hinein, kassieren Rente, gießen Geldbaum und Blumen, nehmen ab und zu ein Schlückchen vom „Elixier des Lebens“ und glotzen der Putzfrau auf die Titten. Mann, da möchte man glatt noch mal zwanzig sein...

#### TOD

Ihre Überreste gammeln in einer Urne vor sich hin. Wenn Sie Glück haben, finden Sie über dem Kamin ein warmes Plätzchen. Im schlimmsten Fall werden Sie von Ihren Hinterbliebenen schamlos verhökert. Dann rächen Sie sich, indem Sie als Geist wiederkehren und die geldgierige Verwandtschaft mit Spukereien in den Wahnsinn treiben.

»Orgasmen von Frauen dauern einfach länger.«







tig für die weitere Entwicklung ihrer Nachkömmlinge. Fängt sich ihr ohnehin schon schüchtern Sohn laufend nur Körbe von der holden Weiblichkeit ein, weil er ihr immer gleich einen dicken Schmatzer auf den Mund drücken will, endet er noch wie Ralph Wollner. Der rennt heute noch vor jeder Frau davon, die nicht wie seine Mutter aussieht. Also instruieren Sie ihren Filius zum Smalltalk mit heißen Fegern, lassen ihn Witze reifen und den intellektuellen Pläneschweizer raushängen. Natürlich sollte der Abkömmling vorher geduscht haben und nicht stinken wie ein australisches Stachelschwein. Wer sich dann noch anfangs beherrscht und seine Gliedmaßen bei sich behält, hat schon bald Glück bei der fieschen Nachbarin.

## MACH'S MIT!

Wollen Sie dabei nur Spaß und keine Vaterschaftsklage am Hals haben, achten Sie beim Akt auf virtuelle Verhütung. Sonst holen Sie besser schon mal den Wischmeister aus der Ecke. Eine schwangere Auster wird Sie die nächsten Tage mit ihrer Kotzerei auf Trab halten – und Sie dürfen die Kloschüssel putzen. Toll, was? Der Babybauch wächst täglich, die werdende Mutter ist mürrisch und wälzt mit gebeugtem Rücken und O-Beinen zwischen Kühlschrank und Couch hin und her. An dieser Stelle lehnen wir uns als Zocker zurück und genießen die Grafikpracht von *Die Sims 2*. Es ist einfach göttlich, dem Treiben in Ihren eigenen vier Wänden zuzuschauen und zu beobachten, wie stark Maxis die künstliche Intelligenz weiterentwickelt hat. Ihre Pixelmännchen werden merklich weniger von Grundbedürfnis-

sen getrieben als im ersten Teil. Damit haben Sie mehr Zeit für die wichtigen Dinge im Leben: Geld und Vögel. Als sexhungriger Single mit Arschloch-Image machen Sie in *Die Sims 2* ebenso Karriere wie als braver Familienvater mit Frau und Vorzeige-Kindern. Überflüssig zu sagen, was wir notgellen Schreibsklaven beim Daddein zuerst ausprobiert haben. Unsere Testversion lief stabil, allerdings traten noch einige Ungereimtheiten auf. Teilweise wurden Gäste unsichtbar, Figuren blieben ebenso wie schon im Vorgänger einfach stecken oder der gekaufte Hindernisparcours zum Trainieren verschwand spurlos. Besonders ärgerlich: Wer keinen alten Spielstand parat hat, kommt nie wieder in den Genuss des Bonusgegenstands. Electronic Arts sind die Fehlerchen aber bekannt, wir glauben an eine bugfreie Verkaufsversion. Und trotz dieser wenigen Macken hat uns *Die Sims 2* tagelang an den PC gefesselt und fasziniert in die virtuelle Welt abtauchen lassen. Wir haben gefummelt, gequatscht, gelemt, gebaggert, geschuftet, gekocht, geheiratet, gegrillt, gebummt – und gaben am Ende den Löffel ab.

## DA TRIFFT DICH DER SCHLAG!

Obwohl sie digital sind, haben Ihre Sims kein unendliches Leben. Irgendwann steht buchstäblich der Sensenmann vor der Tür und checkt seine Liste! Stehen Sie da drauf, können Sie noch um Gnade winseln und um Ihr Weiterleben knobeln. Darauf lässt er sich aber selten ein und ruft per Handy bei seinem Boss an. Ein weißes Licht erscheint und beamt Sie in den Sims-Himmel. Zurück bleibt eine Urne, an der sich Ihre Hinter-

bliebenen ausheulen. Es trifft übrigens nicht nur alte Knacker, sondern schlägt auch schon mal zwischendurch zu. Im Test raffte es uns einen Teenager bei den Hausaufgaben und einen Ehemann kurz nach dem Liebespiel dahin. Clevere Zeitgenossen sorgen vor und kaufen

sich das „Elixier des Lebens“. Täglich ein Schlückchen vom Billig-„Doppelherz“ sorgt für ein verlängertes Dasein. Und das können Sie gebrauchen! Wenn sich die 3D-Sims erst einmal auf Ihrer Platte eingenistet haben, vergeht die Zeit wie im Flug.

MARC BREHME/BENJAMIN BEZOLD

**FAZIT**

**BENJAMIN BEZOLD**

Wissen Sie, was ich an *Die Sims 2* hasse? Auch meine Frau hat nur noch Augen für Maxis' Lebenssimulation. Während ich mich allein im Bett verfühle, hockt sie spätnachts vorm Rechner und verknüpft Leute. Aber ich kann sie verstehen. Denn *Die Sims 2* ist richtig fett geworden. Endlich können Sie sich aufs Wesentliche konzentrieren – also das Flirten und Poppen – und verbringen nicht die meiste Zeit damit, Ihren Schützlingen beim Hinternabwischen zu helfen. Ach ja, bevor ich's vergesse: Fangen Sie schon mal mit dem Sparen für kommende Add-ons an. Das Hauptprogramm hält nämlich einiges von dem zurück, was in den Erweiterungen des Vorgängers geboten wurde. Ich habe zum Beispiel Tiere und besonders den Haushaltsroboter aus *Das volle Leben* vermisst.

**FAZIT**

**MARC BREHME**

Ich glaube, den Strandurlaub hat meine Freundin schon gestrichen. Es sei denn, wir nehmen einen sandgeschützten PC mit und einigen uns auf Arbeitsteilung. Solange sie in *Sims 2* das Haus einrichtet, battere ich mich endlich durch *Doom 3*. Danach werde ich in der *Sims*-Welt wieder zum liebevollen Papa. Da stehe ich sogar morgens um vier Uhr auf und wechsle dem Baby die stinkenden Windeln. Ich bin richtig froh, dass es neben der coolen Grafik noch keine Geruchsausgabe gibt. Okay, ich geb's ja nur. Alles Lüge. In Wirklichkeit kann ich jetzt endlich mal die Sau rauslassen. Ich poppe mich als hüftschwingerender Single durch ganz Vorenaville und zocke reiche Weiber ab. Und jetzt kann ich nur hoffen, dass meine Ate diesen Kommentar nicht zu Ende liest.

## DIE SIMS 2

<b>MINDESTENS:</b> 600 MHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win98	<b>GENRE:</b> PREIS: ENTWICKLER: VERTEIL:	Lebenssimulation Ca. € 50,- Maxis EA Games
<b>SINNVOLE:</b> 2,5 GHz, 1 GByte RAM	<b>INTERNET:</b> SPRACHE: USK-FREIGABE:	<a href="http://www.sims2.com">www.sims2.com</a> Deutsch Ohne Altersbeschränkung
	<b>TERMIN:</b>	16. September 2004
<b>MEHRSPIELER-OPTIONEN:</b> Gibt's nicht. In <i>Die Sims 2</i> haben Sie schon allein mehr als genug zu tun.	<b>PC:</b> 1 Spieler <b>NETZWERK:</b> – <b>INTERNET:</b> –	
<b>SEHR GUT – Them's Life! Wer braucht da noch ein echtes Leben?</b>		

## DAS URTEIL

<b>PREIS/LEISTUNG</b>	<b>STEUERUNG</b>
<b>GRAFIK</b>	<b>SOUND</b>
<b>MEHRSPIELER</b>	
<b>EINZELSPIELER</b>	
<b>89</b>	



# Der Sommer war schrecklich?

Ab 7. September wartet  
das GRAVEN auf dich!!!

## JEEPERS CREEPERS 4 DVD Deluxe Edition

Der komplette KULT-HORROR als

HOCHWERTIGES DIGIPAK in

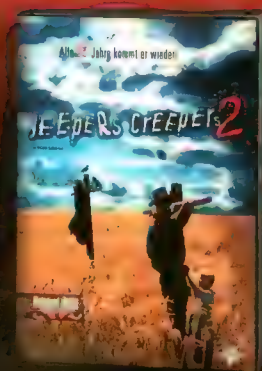
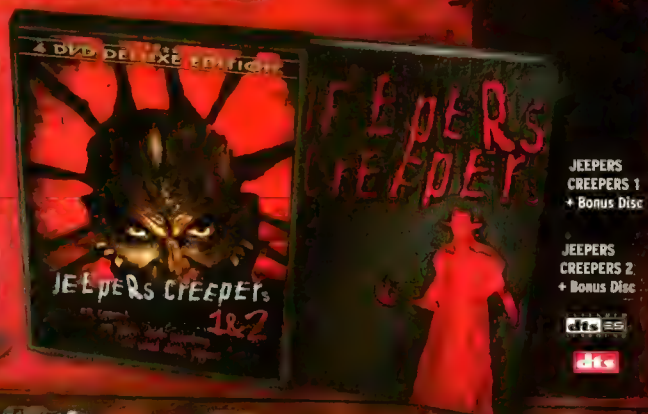
GOURMET-Design

ZUM AKTIONSPREIS

LIMITIERTE  
AUFLAGE

Der CREEPER wünscht guten Appetit:

[www.kinowelt.de/JeepersCreepers](http://www.kinowelt.de/JeepersCreepers)



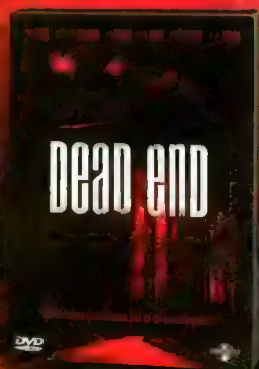
## JEEPERS CREEPERS 2

Doppel DVD (dts)

NR. 1 DER US-KINO-CHARTS

## DEAD END

Das dunkelste Stück Asphalt,  
das du dir vorstellen kannst.  
Schwarzhumoriger Horrortrip mit  
RAY WISE (Jeepers Creepers 2)



Kinowelt Home Entertainment GmbH - Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe  
[www.kinowelt.de](http://www.kinowelt.de)





- 8 Szenarien
- Frei bewegliche Kamera
- Über 90 Gebäude
- 3D-Engine
- Eroberung feindlicher Städte

AUF DVD  
DEMO

# Burg her!

Sie können es nicht erwarten, eine eigene Stadt zu gründen und ein fettes Schloss zu bauen? In MEDIEVAL LORDS: BAUEN, VERTEIDIGEN, EROBERN haben Sie dazu Gelegenheit.

**E**in Herrscher im Mittelalter hat's nicht leicht. Bürger fordern mehr Unterhaltung, während die Pest in den Straßen ausbricht. Zu allem Überfluss stehen Krieger des Erzfeindes vor den Toren und reiben sich schon voller Vorfreude auf die bevorstehende Plünderung die Hände. Doch man hatte Sie nicht zum Stadtoberhaupt gewählt, wären da nicht noch ein paar Asse im Armel. Schnell die Brücke zerstören, die von Süden in die Stadt führt und Ihre Armee durch das Nordtor den Feinden entgegenschieken.

Unbeeindruckt von all dem gehen die Bauern ihrem Tagewerk nach und karren Weizen von den Feldern nach Hause. Denn trotz allem muss das Leben weitergehen.

## SCHAFFE, SCHAFFE, STÄDTLE BAUE

Monte Christo's Aufbau-Strategiespiel *Medieval Lords: Bauen, Verteidigen, Erobern* steckt Sie in die Haut eines Königs, der zunächst eine Stadt und schließlich ein ganzes Reich erbauen möchte. Wenn Sie die Kampagne starten, beginnt die Planung eines Dorfes auf einer wun-

derschönen 3D-Karte. Sie wählen aus einem Menü an der linken Bildschirmseite die Gebäude aus, die Sie erstellen wollen. Das geht recht flott. Steht Ihr Bergfried, fehlen noch Wohnanlagen, die Arbeiter produzieren. Verbinden Sie diese mit Straßen und pflanzen ein erstes Feld an, wandern gleich Wuselmänner umher und verdienen ihr täglich Brot, indem sie es selbst anbauen. Flüsse, Seen, Berge, feindliche Siedlungen und Gebiete, in denen schnell Krankheiten ausbrechen, behindern Ihren Expansions-

drang. Gebäude kosten auch Unterhalt, den Sie per Steuern eintreiben. Geht Ihnen die Knete aus, legen Sie kurzerhand ein Haus still, bis wieder Geld in die Kassen fließt. Während Sie die größte und schönste Stadt erstellen, bietet sich Ihnen eine herrliche Aussicht. Das Geschehen lässt sich zoomen und drehen. Sogar aus der Sicht eines Bürgers wandern Sie in den eigenen Straßen umher, während Wolkenschatten vorbeiziehen und sich Fische im klaren Wasser tummeln. Diese Idylle trüben allerdings



»Der Erfolg von Wilhelm Tell zog viele glühperhafte Imitatoren nach sich.«



»Geizig: Kondom-Recycling.«



»Weibliche Priesterinnen heißen Dominas.«



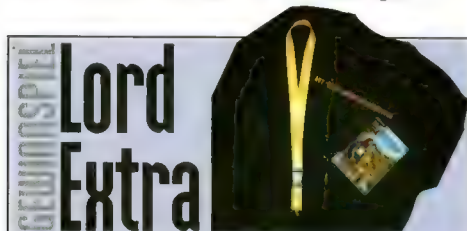


hebles animierte Figuren, die zu 2D-Pixelhaufen mutieren, sobald etwas aus dem Geschehen gezoomt wird. Dann machen Ihre Leuten den Eindruck, als hätten die Programmierer sie im Nachhinein schnell ins Spiel geschmissen. Zum Rest des Grafikstils passen sie jedenfalls nicht. Dafür verwöhnen mittelalterliche Lauten-Klänge Ihre Ohren und schaffen die Motivation, Ihre Stadt zu erweitern. Allerdings dauert es oft recht lange, bis Sie erste Erfolge erzielen, was manchmal Langleweiligkeit aufkommen lässt.

#### BEFRIEDIGE MICH

Die Bewohner sind jedoch nicht wunschlos glücklich. Klicken Sie auf ein Wohnhaus, zeigt das Spiel eine Liste mit den Bedürfnissen der Untertanen an. Da sich Bäume nicht von allein füllen, bestellen Sie Felder, schicken

Fischer auf das Meer und bauen Ställe für Vieh. Auch Krankheiten machen Ihren Untertanen zu schaffen. Arzt- hauser wirken Wunder, da im Mittelalter schon jede kleine Erkältung das vorzeitige Ende schwächerer Bürger bedeuten konnte. Friedhöfe außerhalb der Siedlung sorgen dafür, dass keine Pest ausbricht. Damit nicht genug: Banditen haben es auf Ihre schwer rackernden Siedler abgesehen. Um Überfallen vorzubeugen, stellen Sie Pranger und Galgen auf. Diese dienen nicht dazu, unschuldige PC-ACTION-Redakteure bloßzustellen, sondern um die bösen Buben abzuschrecken. Auch Stadtmauern und Soldaten erfüllen in diesem Fall ihren Zweck. Statuen, Gärten und Kirchen stimmen die Kolonisten milde. Wer jetzt glaubt, sich auf die faule Haut legen zu kön-



Sie sind zu arm, um eine eigene Stadt zu gründen? Dann tun Sie das doch einfach virtuell und greifen eines unserer sieben genialen Fanpakete zu Medieval Lords ab. Pointsoft stellte uns dafür je ein Spiel, ein T-Shirt, sowie einen Schlüsselanhänger zur Verfügung. Wenn Sie gewinnen möchten, beantworten Sie folgende Frage:

**Wie ist die korrekte Schreibweise für das französische Henkersinstrument, das im Mittelalter die Köpfe rollen ließ?**

- A) Guillotine
- B) Guiltotine
- C) Giotine
- D) Rübeabwienix
- E) Gillette Oberhalsrasierer

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

# Gutes Erlebnis

Das Leben im Mittelalter kann scheiße sein. Lesen Sie im Tagebuch unseres virtuellen Bürgers Marcus Pilatus Brahmus und sehen Sie, wie der Kerl im Jahr 1000 nach Christus nichts richtig auf die Reihe bekam.

#### AUF JOBSUCHE

Frohen Mutes latsche ich durch die Straßen unseres Städtchens. Die Dorrhure, der ich noch Knete schulde, wuchtet einen Eimer Wasser über die Chaussee. Ich sehe zu, dass ich Land gewinne und einen Job aufreibe, um die Kohle zusammenzukratzen. Sonst lässt mich das Stück gar nicht mehr ran.



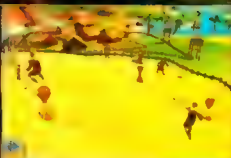
#### ZIMMERMÄNNER BRAUCHT DAS LAND

Der örtliche Zimmermann braucht Arbeiter, Plackerei! Aber was soll's. Also schnappe ich mir eine Säge. Die Bretter will er für den Bau neuer Häuser und Brücken. Eigentlich ist mir das scheißegal. Aua, jetzt habe ich mir in die Ploten gesägt! Mir langt's, ich verdrücke mich!



#### GEH AUFS FELD, MANN!

Dann geh ich eben Weizen säen. Das sieht viel einfacher aus. Ach komm! Die Sense ist genau so scharf wie die Säge und den ganzen Mist muss ich zudem ins Lagerhaus schleppen. Weil die Bagage im Dorf auch was heißen will. Na und? Ich bin Single!



#### HEIMGELEUCHTET

Kaum habe ich mich eingearbeitet, schreit unser Kappo schon wieder nach ein paar Idioten, die den alten Leuchtturm reparieren. Ich hau ab. Ah nein, jetzt hat er mich erwischt. Ich... darf die schweren Steinblöcke den Hügel hinaufschleppen, wo die blöde Zinne steht. Was für eine Schinderei!



#### AUF ZUM MILITÄRDienst

Nie hat man seine Rohel Gasten lat Krieg ausgebrochen und jeder Fahige Mann soll sich ein Schwert schnappen. Wieso die dann mich wollen, ist mir ein Rätsel. Ich soll Wikinger hacken. Nee, Schluss damit! Ich lasse mich doch nicht abschlagen und verkrümte mich degen.



#### GUT ABGEHANGEN

Natürlich hat mich mein Spiel erwischt und angeschlossen. Der fand Fahnenflucht so lustig wie einen Besuch bei seinen Schwiegereltern und schickte mich gleich zur Hinrichtung. Jetzt stehe ich mit der Schlinge um den Hals am Galgen und bete, dass der Henker im Krieg gefallen ist. Pustekuchen. Die Falltür öffnet sich...



#### DIE LETZTE RUHESTATTE

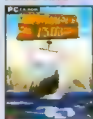
Nun liege ich hier unter der Erde, rotte vor mich hin und habe endlich Ruhe. Während die Würmer an mir knabbern, geht mir auf, dass mein Leben total für'n Arsch war. Werde ich wiedergeboren, bezahle ich jeden Puffbesuch sofort. Damit hatte schließlich alles angefangen.



## MEDIEVAL LORDS: BAUEN, VERTEIDIGEN, EROBERN

### VERGLEICH

#### ANNO 1503



#### MEDIEVAL LORDS



#### DIE SIEDLER 4



### WUSELFAKTOR

82%

Die Städte wirken lebendig. Die Figuren fügen sich gut in die Landschaft ein.

77%

Zwar wuselst es hier und dort, doch die 2D-Figuren passen nicht ins Bild.

86%

Wuselkönig! Das passt einfach. Mehr umherlaufende Arbeiter gibt's nirgends.

### GRAFIK

82%

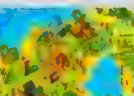
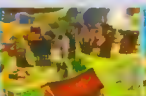
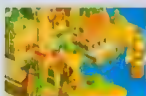
Die 2D-Grafik wirkt etwas veraltet, wartet dafür mit vielen Details auf.

84%

Die Lichteffekte machen Lust auf mehr. Warum so mickrige 2D-Figuren?

70%

Trotz 2D noch immer gut. Es geht eben nichts über ordentliches Gewusel.



### GEFECHE

Die Land- und Seeschlachten sind nettes Beiwerk, mehr nicht.

Taktisch kaum anspruchsvoll und Kämpfe ohne viel Interaktionsmöglichkeiten

Ebenfalls ein Nebenprodukt und durch das viele Gewusel oft unübersichtlich

### SPIELSPASS

84% (abgewertet)

Trotz veralteter 2D-Optik noch immer der Aufbau-Strategie-Spitzenreiter

72%

Die anspruchsvollen Kämpfe trüben den Spielspaß. Dafür ist die Grafik top.

82%

Die Serie kann frischen Wind vertragen, der mit Teil 5 bald ansteht.

15% 28%

1% 15%

10% 1%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Aufbau, ROT = Strategie, BLAU = Wirtschaft

### 512 MB RAM

CPU mit 800x600x16	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 9900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
2.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
2.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
3.000 MHz 1.024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra

2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra

2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

### 1.024 MB RAM

CPU mit 800x600x16	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 9900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
1.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
1.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
2.000 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
2.500 MHz 1.024x768x32									
CPU mit 800x600x16									
3.000 MHz 1.024x768x32									

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einstiegsfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORUHN-SPIELER

### LEISTUNGSMERKMALE

Medieval Lords stellt vergleichsweise hohe Hardware-Anforderungen. Wer lediglich eine Geforce FX 5200 Ultra besitzt, sollte im Optionsmenü die jeweiligen Einstellungen für die Textur-Details herabsetzen. Besitzer einer Geforce2 oder Geforce4 MX-440 müssen auf Spiegelungen auf der Wasseroberfläche verzichten. Bei einer CPU mit weniger als 2.400 MHz reduzieren Sie zudem die Werte für die Polygonzahl.

### PRO & CONTRA

- + Sehr schöne Grafik
- + Atmosphärische Musik
- + Individuelles Städte-Design
- + Viele Missionen
- + Einfach zu bedienender Editor
- + Hoher Wiederspielbarkeitswert
- + Ego-Sicht möglich
- + Fängt die mittelalterliche Stimmung gut ein

- Hoher Schwierigkeitsgrad
- Umständliche Kamerabedienung
- Langweilige Kämpfe
- Lange Durststrecken
- Pixelige Figuren in der Fernansicht

nen, um die virtuellen Knaben beim Malochen zu betrachten, liegt noch immer daneben. Denn genau wie heutzutage möchte die Bevölkerung unterhalten werden. Schräge Küblböck reicht nicht, gepflegte Veranstaltungen müssen her. Fahrende Gaukler und Minnesänger, die Ihre Metropole besuchen, schaffen kurzzeitig Abhilfe, auf Freilichtbühnen richten Sie Festspiele aus.

### KRIEG DEN NEIDERN

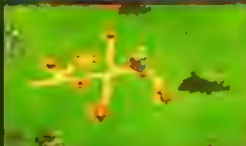
Floriert Ihre Stadt, könnten Sie eigentlich zufrieden sein, gäbe es da nicht die missgünstigen Nachbarn. Diese zerfrisst schnell der blanke Neid, was zu nichts anderem als feindlichen Auseinandersetzungen führt. Um Ihre Siedlung nicht feige aufzugeben, bilden Sie Kämpfer aus, die den Gegnern zeigen, wer die Hosen anhat. Ziehen Sie ausgebildete Truppen neben ein feindliches Lager, erklären Sie somit den Krieg. Schließlich treffen sich die Armeen auf freiem Feld und schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein. Belagerungen stehen im Mittelalter selbstverständlich ebenfalls auf der Tagesordnung und Katapulte bringen Ihre Mauern, die Sie und Ihre Arbeiter im Schweißes Thres Angesichts erbaut haben, genauso schnell zum Einsturz, wie unser aller Traum vom Lotto-Millionär jeden Samstag zerplatzt. Allerdings fordern die Schlachten Taktiker keineswegs groß heraus. Auf dem Feld der Ehre entscheidet lediglich die Stärke der Armee. Nur in Ausnahmesituationen beeinflussen Sie den Ausgang eines Kampfes durch strategische Positionierung Ihrer Truppen. Hier hätten wir uns weitaus mehr gewünscht. Dafür kommen stolze Herrscher eher selten zur Ruhe, denn ständig warten viele kleine Nebenaufgaben. Hier bricht die Pest aus, da sollen Sie ein Räuberlager auslöschen und die Dürre droht, Ihre Ernte zunichte zu machen. Im Mittelalter war eben immer Action angesagt. Passionierte Städtebauer bleiben sich allerdings nicht selten am happigen Schwierigkeitsgrad die Zähne aus – selbst im einfachen Modus. Es kommt vor, dass Sie in mühsamen Stunden einen



# So spielt sich Medieval Lords

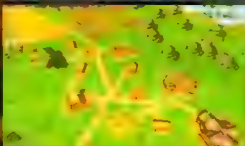
Eine Stadt zu planen und zu bauen fällt nicht immer leicht. Wir zeigen Ihnen den Weg von einer kleinen Siedlung hin zu einer großen Stadt.

## KLEIN, ABER FEIN



Zunächst erstellen Sie einen Bergfried als Mittelpunkt Ihrer neuen Stadt. Drumherum bauen Sie Wohnhäuser, um den Bürgern Unterschlupf zu bieten. Ein Brunnen versorgt die Untertanen mit Wasser.

## JETZT GEHT'S LOOOOOOS!



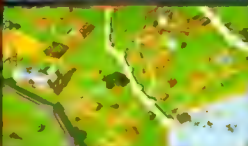
Als Nächstes steht die Versorgung der Bürger mit Nahrung an, also bauen Sie ein Getreidefeld und eine Schafsfarm. Der Zimmermann sorgt für die Weiterentwicklung Ihrer Siedlung. Die Kirche stimmt die Bevölkerung milde.

## WACHSTUMSSCHUB



Stadtmauern schützen Ihre Siedlung vor Überfällen. Turnierplätze und Gaukler sorgen für Unterhaltung. Arzthäuser und Bäder bewahren die Bevölkerung vor fiesen Krankheiten. Auf dem Friedhof beerdigen Sie die Toten.

## EINE GROßSTADT ENTSTEHT



Kathedralen befriedigen das Bedürfnis der Bevölkerung nach Religion, während Sie auf Trainingsplätzen Soldaten ausbilden. Der Bergfried ist inzwischen befestigt und das Leben brummt in der Stadt.

Leuchtturm zimmern, nur um dann mit anzusehen, wie eine Horde plündernder Barbaren kurz vor der Vervollständigung die ganze Arbeit wieder zunichte macht. Kann frustrieren!

## EINSAME HERRSCHER

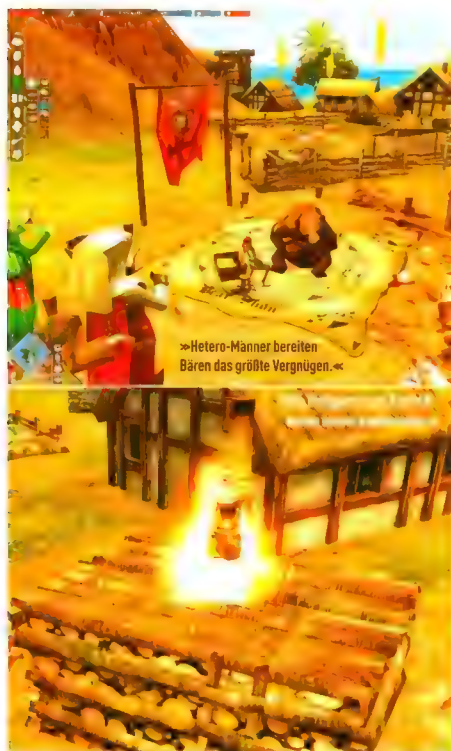
Sie bauen Ihr Imperium allein, auf einen Mehrspieler-

Modus müssen Sie verzichten. Dafür lockt der Editor, mit dem Sie kinderleicht eigene Szenarien erstellen. Die ansehnliche 3D-Grafik lädt immer wieder zum Bau einer neuen Siedlung ein. Es macht einfach Spaß, neue Architekturen auszuprobieren und zu sehen, wie das Dorf

lebt. Über die kleineren Schnitzer wie den anspruchslosen Kampf können Einsteiger sicher hinwegsehen. Taktiker dagegen werden enttäuscht, denn von Diplomatie haben die Medieval-Könige wohl nichts gehört. Jede Auseinandersetzung führt unweigerlich zur

Schlacht. Wer genug von Anno 1503 hat und die Wartezeit auf *Die Siedler: Das Erbe der Könige* überbrücken möchte, sollte sich das Mittelalter-Spektakel trotzdem einmal ansehen. Ein schöneres Aufbau-Strategiespiel suchen Sie zurzeit vergebens.

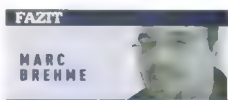
ANDREAS BERTITS



»Hetero-Männer bereiten Bären das größte Vergnügen.«



Wie baue ich denn dieses Mal meine Stadt? Setze ich die Getreidefelder nach draußen oder baue ich innerhalb der Stadtmauern an? Da! Eine Horde Wikinger fällt über meine Untertanen her! Hier hilft nur, meine Soldaten in den Kampf zu schicken. Verdammte, denn genau das macht überhaupt keinen Spaß. *Medieval Lords* ist ein zweischneidiges Schwert. Schöner haben Sie noch keine Stadt gebaut, doch die Schlachten nerven einfach nur und versauen einen Großteil des Spiel Spaßes. Etwas flotter hätten meine Arbeiter auch malochen dürfen. Ist aber nicht so wild, denn die nächste Stadt baue ich bestimmt.



Ich kann *Medieval Lords* definitiv nicht nach unseren langen Bildunterschriften-Konferenzen spielen. Nach einigen Minuten würde ich wahrscheinlich mit dem Gesicht auf die Tastatur knallen, weil mich der Schlaf übermannt hat. Der Aufbau ist für meinen Geschmack viel zu langsam geraten und bei den Schlachten hätte ich mir deutlich mehr Interaktionsmöglichkeiten gewünscht. Trotzdem macht es Spaß, sich durch die Kampagne zu kämpfen und in filmreifen Kameraschwenks durch die Gassen meiner Metropole zu flanieren. Denn ein wenig stolz ist man auf seine Bauwerke schon.

## MEDIEVAL LORDS

MINDESTENS:	GENRE:	Aufbau-Strategie
1,4 GHz, 256 MB RAM, 1,2 GByte	PREIS:	Ca. € 45,-
HD, Win98	ENTWICKLER:	Monte Christo
SONNENVOLL:	VERTRIEB:	Pointsoft
2,2 GHz, 512 MB RAM	INTERNET:	<a href="http://www.medievallords.com">www.medievallords.com</a>
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erfolgtlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:  
Stadtbauer und Herrscher über Imperien sind einsame Menschen.

PC: 1 Spieler  
NETZWERK: -  
INTERNET: -

## DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG  
STEUERUNG  
GRAFIK  
SOUND  
MEHRSPIELER

84%

82%

80%

EINZELSPIELER

78

GUT - Sehr hübsches Aufbau-Strategiespiel, leider mit unterdurchschnittlichem Kampfsart.



# So ein Flitzrohr

Bei RICHARD BURNS RALLY jagen Sie mit Ihrem PS-Monster auf staubigen und verschneiten Rennpisten Bestzeiten.

**S**ie halten Richard Burns für die neueste Figur bei den Simpsons? Dann begeistern Sie sich für den Motorsport offensichtlich genauso wenig wie unser Praktikant für Frauen. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen, zum nächsten Artikel zu springen. Denn hinter *Richard Burns Rally* verbirgt sich eine Rennsimulation für Hardcore-Piloten. Auf der Piste hat der Weltmeister von 2001 seinen scharften Konkurrenten, den Schotten Colin McRae, längst eingeholt. Aber wie sieht's auf dem PC aus? Kommt der Engländer ins Schleudern oder landet er am Ende auf dem Siebertreppchen? Zumindest bei den nackten Fakten fährt *Colin McRae Rally 04* dem Herausforderer eine Wagenlänge voraus.

## WER BREMT, GEWINNT

Lediglich acht Bohden und sechs langatmige, internationale Meisterschaften mit insgesamt 36 Etappen erwarten Sie bei der *Richard Burns Rally*. Eine magere Ausbeute. Aber wie heißt es so schön: Es kommt auf die inneren Werte an. Hier haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und das wohl realistischste virtuelle Fahrmodell eines Rallye-Wagens gebastelt. Zum Leidwesen aller Anfänger und Grobmotorker. Wer nicht mit Gas und Bremse so vorsichtig umgeht, wie Großmutter mit ihren Dritten, landet trotz vorbildlichem Tutorial bereits in der ersten Kurve im Graben. Insbesondere, wenn Sie kein Lenkrad zur Hand haben. Zocken Sie auf dem höchsten Schwierigkeits-

grad, wäre das Rennen womöglich jetzt schon zu Ende. Auf den niedrigeren Levels verzeiht das Programm glücklicherweise ein paar unfreiwillige Abflüge. Netter Gimmick: Schaffen Sie es nicht aus eigener Kraft zurück auf die Piste, eilen Ihnen Zuschauer zu Hilfe. Besonders störend empfanden wir beim Testen aber das mangelnde Geschwindigkeitsgefühl, das den hohen Realismus streckenweise zunichte macht. Selbst bei Tempo 130 haben Sie den Eindruck, im ersten Gang mit einem 60-PS-Fiesta über die Landschaften zu tuckern. Wären diese wenigstens abwechslungsreich und grafisch opulent gestaltet, könnten wir das Maniko gerade noch verzeihen. So jedoch landet Ritchie bei seinem PC-Debut „nur“ auf Platz zwei.

BENJAMIN BEZOLD

## FAZIT



BENJAMIN  
BEZOLD

Ehrlich gesagt stehe ich mehr auf Rennspiele, bei denen ich meinem Gegner direkt den Auspuff zeigen kann und nicht mit der Uhr um die Wette fahre. Dennoch bleibt *Richard Burns Rally* vorerst auf meiner Festplatte. Denn das realistische Fahrmodell weckt den Ehrgeiz in mir, ohne Unfall ins Ziel zu driften. Zum Zocken empfehle ich Ihnen dringend ein gutes Lenkrad. Denn die Tastatursteuerung ist ein Fall für die Schrottpresse. Und selbst mit einem Gamepad mit Analogsticks wollen die Drifts nicht immer gelingen. Eine herbe Enttäuschung ist übrigens der Mehrspielerpart. Der besteht ausschließlich aus einem langweiligen Hot-Seat-Modus.



## RICHARD BURNS RALLY

**MINDESTENS:** 1,6 GHz, 256 MByte RAM, 3,1 GByte HD, Win98  
**SYSTEMVOLL:** 2,6 GHz, 512 MByte RAM, Lenkrad  
**GENRE:** Rennspiel  
**PREIS:** Ca. € 45,-  
**ENTWICKLER:** Warthog  
**VERTRIEB:** Ubisoft  
**INTERNET:** [www.richardburnsrally.com](http://www.richardburnsrally.com)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ohne Altersbeschränkung  
**TERMIN:** 9. September 2004

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Hot-Seat-Modus an einem PC für bis zu vier Spieler; 4 Spieler pro CD

PC: 4 Spieler  
NETZWERK: --  
INTERNET: --

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

**EINZELSPIELER**

84  
74

**GUT** – Wenig umfangreiche Rallye-Simulation für Hardcore-Fans.



# Wings of War

**D**enken Sie bei Doppeldeckern an große Busse? Dann sollten Sie nicht weiterlesen, denn mit *Wings of War* serviert man Ihnen eine actionlastige Flugsimulation. Die spielt stilecht im Ersten Weltkrieg, es darf also aus allen Rohren geballert werden. Zum Lieferumfang gehören 13 Kampagnen-Missionen mit ähnlichen Zielen: Abschießen, Zerstören, Abschießen. Zwischen durch mal ein Foto machen. Bei vielen Missionen lassen Sie Ihre KI-Kameraden die Kiste steuern und klemmen sich hinter die Bordkanone. Grafisch wirken der Titel altbacken, 3D-Objekte sind ein wenig klobig und trist. Bonuspunkte verdient der atmosphärische Soundtrack, der für Kampflaute sorgt. Wenn Sie noch einen Joystick besitzen, nutzen Sie diesen unbedingt. Profis könnten sich zwar an

einigen simpel gehaltenen Knopfdruck-Manövern stören, Einsteiger freuen sich aber gerade darüber. Ein Hauptaugenmerk des Titels liegt auf dem opulenten Mehrspieler-Modus: Mit bis zu 29 Kumpeln machen Sie den Luftraum unsicher und begeistern sich an altbekannten Modi wie Deathmatch und Capture the Flag. Launig!

OLE SUMFLETH

## FAZIT

OLE SUMFLETH

Neben der Dauer-Action gefällt mir die deutsche Übersetzung; manche Synchronsprecher reden filmreif und lassen Atmosphäre aufkommen. Unter dem Strich bleibt ein fahler Beigeschmack, weil neue Ideen fehlen. Dafür überzeugt der Mehrspieler-Modus.



## WINGS OF WAR

## MINDESTENS:

1 GHz, 128 MByte

RAM, 32 MByte

Grafik, Win98

SINNVOLE:

1,8 MHz, 256 MByte

RAM, 64 MByte

Grafik, Joystick

## GENRE:

Flugsimulation

PREIS:

Ca. € 30,-

ENTWICKLER:

Silver Wish Games

VERTRIEB:

Take 2

INTERNET:

www.take2.de

SPRACHE:

Deutsch

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahre

TERMIN:

Erhältlich

## MEHRSPIELER-OPTIONEN:

[Team-/Deathmatch, Capture the Flag]

PC: 1 Spieler

NETZWERK: 30 Spieler

INTERNET: 30 Spieler

## DAS URTEIL

## PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

SOUND

MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

70%

BEFRIEDIGEND – Passable Flugaction für Einsteiger.

# Steinzeit Ur-Lympiade

**S**chleimschanzenweitsprung? Furzerandenrennen? Bärenfellclipping? Nein, ganz so extrem sieht das Trainingsprogramm von Harald Frankel nun doch nicht aus. Vielmehr verbergen sich dahinter drei der sechs „Disziplinen“ von Red Fire Softwares *Steinzeit Ur-Lympiade*. Hierbei müssen Sie nahezu ohne Unterstützung der katastrophalen Steuerung verschiedene Minispielen bewältigen, die eher an klassische Shareware-Titel denn an olympische Sportarten erinnern. Bei „Frauen-Weitschlag“, einer Art Pinguin-Baseball-Yeti-Sports-Klon, sollen Sie beispielsweise Steinzeitfrauen so weit wie möglich über einen See befördern. Wahrscheinlich schleudern Sie aber eher Ihre Tastatur gegen die Wand, da der richtige Abschlagpunkt kaum zu erraten ist. Die einzige halbwegs spaßige Disziplin ist „Granit-Dancing“. Dort weichen Sie mit

Ihrer Spielfigur herunterfallenden Granitblöcken aus. Wenn Ihnen der Kampf gegen den Computer auf Dauer zu öde ist, gehen Sie mit bis zu drei Freunden gemeinsam auf die Jagd nach neuen Highscores. Vielleicht ernten Sie allerdings auch Spott, weil Sie überhaupt im Besitz dieses Titels sind. Eine einzige, mickrige Auflösung und der gerade noch akzeptable Sound manifestieren den ohnehin grottigen Gesamteindruck.

OLE SUMFLETH

## FAZIT

OLE SUMFLETH

Sie stehen wirklich auf strunzdämliche Minispielen? Dann schlagen Sie getrost zu. Als Bonus winkt eine Demo des noch schlechteren *Cave-man Zac*. Vernunftbegabte Spar-schweine legen sich lieber das um Welten bessere *Gish* zu.



## STEINZEIT-UR-LYMPIADE

## MINDESTENS:

300 MHz, 32 MByte

RAM, 70 MByte

HDD, Win98

SINNVOLE:

500 MHz, 64 MByte

RAM

## GENRE:

Sportspiel

PREIS:

Ca. € 15,-

ENTWICKLER:

Grasland Production

VERTRIEB:

Red Fire Software

INTERNET:

www.urlympiade.de

SPRACHE:

Deutsch

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahre

TERMIN:

Erhältlich

## MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Nacheinander treten Sie mit Freunden

an einem PC an; 4 Spieler pro CD

PC: 4 Spieler

NETZWERK: –

INTERNET: –

## DAS URTEIL

## PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

SOUND

MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

39%

UNGENÜGEND – Bekloppte Ideen, bescheidene Umsetzung – unbrauchbar.



KANN EIN MANN...

...DIE GANZE WELT...

...VERÄNDERN ?







# THE MOMENT OF SILENCE

DIE VERSCHWÖRUNG HAT BEREITS BEGONNEN.  
DER WIDERSTAND BEGINNT IM OKTOBER.



[WWW.THEMOMENTOF Silence.DE](http://WWW.THEMOMENTOF Silence.DE)



© 2001 Entertainment AC. Shoebox ist ein eingetragenes Warenzeichen der Entertainment AC. The House of Telenor und The Moment of Silence sind eingetragte Marken der Telenor Entertainment GmbH.

# Law & Order 2

**T**ypisch Amerika. Kaum parkt man sein Auto in einer Seitenstraße, überfallen einen auch schon Gangster und man hat ein blutiges Loch im Schädel. In der Rolle von Detective Lennie Briscoe begehen Sie sich im Spiel zur gleichnamigen US-Fernsehserie auf die Suche nach dem Mörder. Dazu wählen Sie in den gerenderten 360-Grad-Bildschirmen in Mülltonnen, befragen Zeugen und beauftragen das Labor mit der Untersuchung von Beweismitteln. Enttrollungen sonderbarer Liebesaffären, finanzieller Vergehen und wissenschaftlicher Kontroversen verwickeln immer mehr Leute in den Fall. Per Mausclick reisen Sie auf einem 2D-Stadtplan zu Polizeirevier, Leichen-schauhaus, Tatort und anderen, grafisch durchschnittlich in Szene gesetzten Schauplätzen. Haben Sie genügend Indizien

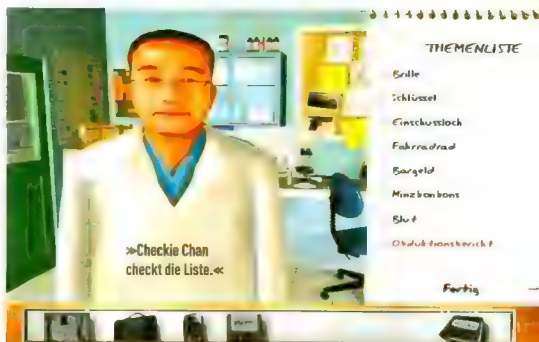
beisammen, beantragen Sie einen Durchsuchungsbefehl und freuen sich auf die Gerichtsverhandlung. Dann quetschen Sie Ihren mutmaßlichen Täter so lange aus, bis die Geschworenen von seiner Schuld überzeugt sind.

MARC BREHME

## FAZIT

MARC BREHME

Früher wollte ich immer Detektiv werden. Blöderweise kann ich mich aber schlecht hinter Laternenmasten oder Baumstämmen verstecken. Also ermittelte ich jetzt wenigstens am PC. Am besten gefällt mir, dass es im Gegensatz zum Vorgänger mehr Zeugen und keine lästigen Zeittlimits gibt. Ich kann jetzt also gemächlich angeknabberte Bagels aus dem Müllimer untersuchen. Mahlzeit!



## LAW & ORDER 2

**MINDESTENS:** 500 MHz, 96 MByte RAM, 615 MByte HD, Win98  
**SIMNVOLL:** 1,2 GHz, 256 MByte RAM  
**GENRE:** Adventure  
**PREIS:** Ca. € 40,-  
**ENTWICKLER:** Legacy Interactive  
**VERTEILBER:** The Adventure Company/Flashpoint  
**INTERNET:** <http://lawandorder2.games.com>  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
Ein guter Bulle kommt auch ohne Partner klar.

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** --  
**INTERNET:** --

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

**EINZELSPIELER**

**63**

**BEFRIEDIGEND** – Einigmaßen spannender Krimi mit grafischen Schwächen.

# Sommer Spiele

**J**uhu, Olympia 2004 ist endlich in Gang! Die Fernseh-nation hockt gebannt vor der Glotze, um sich Kleinkaliber liegend anzuschauen, während PC-Süchtige schon die Spieleumsetzung erwarten. Ob's die lizenzierte *Sommer Spiele* schon bringt? Der Titel bietet mit gerade mal vier Oberdisziplinen (Laufen, Schwimmen, Springen, Schießen) nicht sonderlich viel und kann gegen das grandiose *Athens 2004* auf der PS2 keinen Blumentopf gewinnen. Laufen und Schwimmen spielt sich praktisch gleich: Sie hauen in möglichst rhythmischem Rhythmus auf zwei Tasten und rauben somit Zimmernachbarn den letzten Nerv. Beim Hochsprung sieht es auch nicht besser aus: Anlauf nehmen, im richtigen Moment die Aktionstaste drücken, fertig. Die einzige Disziplin, die einigermaßen Spaß macht, ist das Zielschießen: in Ego-Shooter-Manier ballern Sie mit der Maus möglichst in die Mitte

einer Scheibe. Ärgerlich: Auf einen Rechner ließ sich das Spiel oder Teile davon nicht starten. Noch ärgerlicher: Nach Installation des Patches lief es auf unserem Testrechner schlechter als vorher, die Schwimmdisziplinen stürzten dauernd ab. Das gibt nur die Blechmedaille.

OLE SUMFLETH

## FAZIT

OLE SUMFLETH

Nur ein einziger Olympia-Titel für den PC? Na, der muss dann wohl besonders gut sein. Irrtum. Fünf Minuten bleibt's lustig, danach wird's öde. Trotz Turnier-Modus. Nette DirectX-9-Wassereffekte, aber nur ein einziges Spielermodell und ein grottiger Stationsprecher sorgen nur bedingt für gute Laune. Einige Bugs bringen das Spiel zudem gelegentlich zum Absturz, dann muss man es zumindest nicht selbst beenden.



## SOMMER SPIELE

**MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 350 MByte HD, DirectX-9, Win98  
**SIMNVOLL:** 1.600 MHz, 256 MByte RAM  
**GENRE:** Sportspiel  
**PREIS:** Ca. € 30,-  
**ENTWICKLER:** Independent Arts  
**VERTEILBER:** dtp  
**INTERNET:** [www.sommerspiele-game.de](http://www.sommerspiele-game.de)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ohne Altersbeschränkung  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
Alle Disziplinen, Figuren teilweise gleichzeitig steuerbar, 8 Spieler pro CD

**PC:** 8 Spieler  
**NETZWERK:** --  
**INTERNET:** --

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

**EINZELSPIELER**

**60**

**AUSREICHEND** – Durchwachsenes Tastaturlagehacke für zwischendurch.



# Airhockey 3D

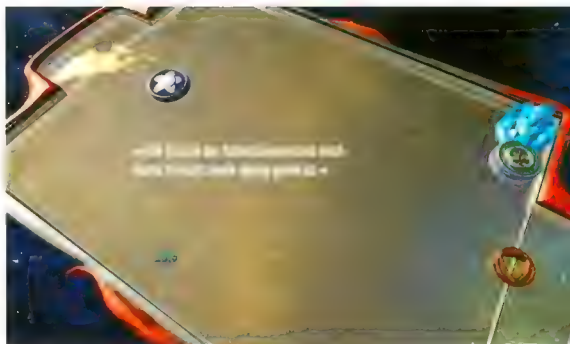
**W**enn ein Haufen PC-AC-TION-Redakteure wie bekloppt mit den Mäusen herumfuchelt, findet entweder mal wieder eine Redaktionsparty statt oder es wird *Airhockey 3D* gespielt. Getreu dem Motto „Weniger ist manchmal mehr“ ist der Titel eine reine Umsetzung des – zumindest in den USA sehr beliebten – Airhockeys mit Druckluft. Ziel des rasanten Treibens ist es, dem Gegner auf einer extrem gleitfähigen Oberfläche den Puck ins Tor zu donnern und selber möglichst keine Treffer zu kassieren. Die Spielscheibe kontrollieren Sie ausschließlich mit der Maus. Erfreulicherweise ist die Steuerung so präzise, dass man sie bereits nach wenigen Minuten verinnerlicht hat. Optisch kommt das Spiel erfrischend plastisch daher, bietet aber wenig Spektakulä-

res. So gibt es zum Beispiel gerade mal zwei verschiedene Tische, dafür aber eine gute KI in vier verschiedenen Stufen. Der Sound geht in Ordnung. Größtes Manko: Der geringe Spielumfang drückt auf die Motivationsbremse. Für ein flottes Netzwerk-Match in der Mittagspause ist das Ding aber perfekt. Im Internet lässt es sich nicht spielen. **OLE SUMFLETH**

## FAZIT

OLE  
SUMFLETH

Wenn Kollege Wollner mal wieder drei Bälle nacheinander in mein Tor schmettert, bin ich kurz davor, mit meiner Maus und seinem Kopf das Gleiche zu machen. Klasse: Es gibt viele Extras und Boni, die ein realer Airhockey-Tisch niemals bieten könnte. Lustig!



## AIRHOCKEY 3D

### MINDESTENS:

500 MHz, 64 MByte  
RAM, 32 MByte 3D  
Grafik

### SIMNVOLL:

800 MHz, 128 MByte  
RAM, 64 MByte-  
DX8-Grafikkarte

### GENRE:

Sportspiel

### PREIS:

Ca. € 16,-

### ENTWICKLER:

Avalanche Games

### VERTRIEB:

Nur über Internet

### INTERNET:

[www.avagames.net](http://www.avagames.net)

### SPRACHE:

Englisch

### USK-FREIGABE:

-

### TERMIN:

Erhältlich

### MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Player vs. Player

PC: 1 Spieler

NETZWERK: 2 Spieler

INTERNET: -

## DAS URTEIL

### PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

SOUND

MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

70

BEFRIEDIGEND – Gelingene Airhockey-Umsetzung mit viel Action.

PlayOnline

SQUARE ENIX.

# FINAL FANTASY XI

ONLINE

BEINHALTET DIE *Rise of the Zilart* & *Chains of Promathia* EXPANSION PACKS

SEPTEMBER 2004



PC CD-ROM

[www.playonline.com](http://www.playonline.com)

©2001-2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Title Design by Yoshinaka Amano. FINAL FANTASY, TETRA MASTER and VANA'DIEL are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. RISE OF THE ZILART, CHAINS OF PROMATHIA, PLAYONLINE, SQUARE ENIX, The PlayOnline logo and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. Distributed by Ubisoft Entertainment. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

Distributed by



UBISOFT

# Aura – Tor zur Ewigkeit

**E**in Leben als Hüter der Runge haben wir uns anders vorgestellt. Weder Frodo noch Aragorn trafen wir. Und statt uns von Elfenschlange Arwen verwöhnen zu lassen, latschten wir stundenlang durch die Gegend und brachten biode Maschinen in Gang. Als Umang, junger Lehrling des Ringclans, verhindern Sie in *Aura – Tor zur Ewigkeit*, dass magische Ringe in die falschen Hände fallen. Kann ja wichtig sein, wie wir seit Tolkien wissen. Auch hier bestanden die verzauberten Kleinode geheimnisvolle Energie und dienen Wächtern zum Reisen zwischen bestehenden Parallelwelten. Wer diese Runge mit den Artefakten der parallelen Welten zusammen bringt, erlangt der Sage nach Stärke, Macht und Unsterblichkeit. Schon klar! Schurke Durand findet das total spitze und macht sich auf, das Ritual zu vollzie-

hen. Sie wollen das verhindern und reisen durch insgesamt vier Sphären, die es in 360-Grad-Panoramen zu erforschen gilt. Jeder Spielabschnitt besteht aus vorgereordneten und gähnig-sterilen Landschaften. Sie klicken mit der Maus herum, reden mit Personen und lösen klassische Kombinationsrätsel. Immerhin gibt's überall reichlich Hinweise

MARC BREHME

## FAZIT

MARC BREHME

Wem *Myst* gefallen hat, der findet auch an *Aura Freude*. Voraussetzung, um die Rätsel lösen zu können, ist etwas technisches Verständnis und eine logische Denke. Immer nur allein umherzuziehen und mit kaum jemandem zu quatschen, ist mir auf Dauer zu eintönig.



## AURA – TOR ZUR EWIGKEIT

**MINDESTENS:** 800 MHz, 64 MB RAM, 1,3 GB HD, Win98SE  
**GENRE:** Adventure  
**PREIS:** Ca. € 30,-  
**ENTWICKLER:** Streako Graphics  
**VERTEILTER:** The Adventure Company  
**SINNVOLL:** INTERNET: <http://aura.tacgames.com>  
**USK-FREIGABE:** Ohne Altersbeschränkung  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
 Das Tor zur Ewigkeit müssen Sie schon alleine finden.

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** -  
**INTERNET:** -

## DAS URTEIL

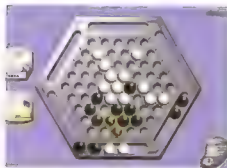
**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

EINZELSPIELER

57

**AUSREICHEND – Langatmige Rätselerei für *Myst*-Liebhaber.**

## Abalone



Niemand will mit Ihnen den Brettspielklassiker *Abalone* dadeln? Ab sofort dürfen Sie gegen den PC um die Wette schwarze und weiße Kugeln von der Spielfläche schieben. Erfolgsergebnisse sind selten. Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad leistet sich der PC kaum Fehler. Frust ist also insbesondere für Einsteiger programmiert. Die Steuerung ist gelungen, die optische Präsentation lässt zu wünschen übrig. Ferner haben wir einen Zweispieler-Modus für einen Computer vermisst. BB

**MINDESTENS:** 400 MHz, 128 MB RAM, 20 MB HD, Win95  
**HERSTELLER:** Goto Software/WalkOn Media  
**GENRE:** Brettspiel-Emulation  
**PREIS:** Ca. € 25,-  
**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

57

## Gish



Jetzt aber Butter bei die Gishel! Hier erwartet Sie ein einzigartiges Spielerlebnis: Sie steuern einen wabernden Teerkleck und versuchen, Ihre verschwundene Freundin zu retten. Die gelungene Physik-Engine und die geniale Steuerung geben Ihnen das Gefühl, Ihre Spielfigur unter absoluter Kontrolle zu haben. Als Schmankerl bekommen Sie auch noch einen spaßigen Mehrspielermodus für zwei Leute pro PC. Einen deutschen Vertrieb gibt es nicht. Sie können das Spiel als 43-MB-Download im Netz kaufen. OS

**MINDESTENS:** 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Grafik, Win95  
**HERSTELLER:** ChronoLogic/www.gishgame.com  
**GENRE:** Jump & Run  
**PREIS:** Ca. € 20,-  
**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

80

## Scandinavian Airports 1

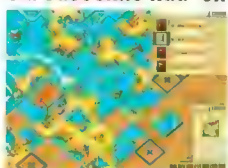


In der Erweiterung für den *Flight Simulator 2004* sagen Sie der Hitze ade und suchen im hohen Norden Abkühlung. Sie können neu detailliert nachgebildete Flughäfen Skandinaviens ansteuern. Und das fast ohne Framerate-Einbrüche. Besonders empfehlenswert ist ein Trip nach Göteborg. Hier erwartet Sie eine gelungene Innensicht-Szenarie der schwedischen Metropole. Ebenfalls nicht von schlechten Eltern ist die Nachbildung des arktischen Kiruna. BB

**MINDESTENS:** 1 GHz, 256 MB RAM, 1,7 GB HD, FS 2004  
**HERSTELLER:** FS Dream Factory Software/Just Flight  
**GENRE:** Simulation  
**PREIS:** Ca. € 40,-  
**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

66

## Carcassonne Add-on



*Carcassonne* gilt als eines der besten Brettspiele der Welt. Die PC-Emulation fasziniert besonders Online-Spieler. Das neueste Mini-Add-on *König & Raubritter* mit fünf weiteren Landschaftskarten und zwei Zusatzregeln bekommen Sie entweder als Download ([www.carcassonne-online.de](http://www.carcassonne-online.de)) oder mit der tollen *Collector's Box*. Neu: Wer die größte Straße oder Stadt vollendet, erzielt nun Bonuspunkte. Nett, aber so etwas gibt es gewöhnlich als Gratisspatch. JO

**MINDESTENS:** 233 MHz, 64 MB RAM, 35 MB HD, Win95  
**HERSTELLER:** Mendian 93/Koch Media  
**GENRE:** Runden-Strategie  
**PREIS:** Ca. € 35,-  
**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

63



**Ab 6. August  
am Kiosk**

9/04  
com!  
mit 2  
CDs

# Das Computer-Magazin **com!**

**Das Windows XP**

Selbst gemacht:  
Service-Pack 2  
auf Ihrer  
Installations-CD S.56



B8270E

9/2004

Deutschland €3,30 Österreich €3,00 Schweiz (ch) 6,50 Italien € 4,50 Spanien € 4,50 Benetton € 3,95

## auf CD 1

- Vollversion Norman Personal Firewall 1.3**  
Spione & Hacker abwehren
- Bootfähige Rettungs-CD**  
Ihr Notfall-System selbst gebrannt
- Brenn-Suite 30 Kopier-Tools**  
Die beste Software für CD & DVD

## auf CD 2

- Exklusiv Windows XP für Fortgeschrittene**
  - Microsoft E-Book
  - Tweak UI Power Toys

## Im Test

- Dual-Layer-Brenner von Philips S.76
- Grafikkarten bis 250 Euro S.72
- Kaspersky Anti-Virus Personal 5 S.78
- WLAN-Router bis 108 MBit/s S.66

**Praxis: Perfekte Website mit Namo 6** S.104

# Alles über die **Windows Registry**

- Technik-Tipps:** Zentrale Windows-Funktionen verstehen & nutzen
- So geht's:** Manipulieren Sie versteckte Microsoft-Einstellungen
- Gratis auf CD:** Das Universal-Werkzeug X-Setup Pro S.18

## Gratis: 30 Brenn-Tools

Problem-DVDs kopieren, CDs überbrennen, Filme rippen S.28

## Die Utilities auf CD



**Infos & Bestellung: [www.com-online.de](http://www.com-online.de)**

# BUDGET



nen Heldengruppe unterwegs, spielt sich *Spellforce* wie ein waschechtes Rollenspiel. Wählen Sie im Kampf ein virtuelles Opfer aus, kann Ihr Held mehrere Aktionen ausführen. Neben kräftigen Schlägen zaubern Sie beispielsweise auch Feuerbälle herbei.

## VORSICHT, BAUSTELLE!

Doch manchmal kommen Sie mit ein paar Mann nicht weiter. Dann müssen Sie eine Armee beschworen und *Spellforce* verwandelt sich in ein Echtzeit-Strategie-Spektakel. Finden Sie die Rune eines Volkes, erschaffen Sie Arbeiter. Die armen Schweine lassen Sie dann beim Errichten von Minen, Schreinen und Lagerhäusern schuften. Steht Ihre Basis, bilden Sie Kämpfer, Magier und sogar mächtige Titanen aus, die Ihren Feinden auf den großen Inseln kräftig einheizen.

## GUT GEMIXT

Mit *Spellforce* erwartet Sie ein sehr umfangreicher Genre-Mix, der nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch und musikalisch begeistert. Mit dem kürzlich erschienenen Add-on *The Breath of Winter* können Sie für zusätzlich 30 Euro auch noch Jagd nach einem Eisdraachen machen.

MARC BREHME

# Abschusstreffen



Wie Finanzminister Eichel in Berlin müssen Sie in **SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN** jede Menge Attacken überstehen. Im Gegensatz zu Bundes-Hans können Sie aber zaubern.

**E**inst zerriss die Gier nach grenzenloser Macht das Fantasy-Reich Eo. Jetzt verbinden magische Portale die schwebenden Inseln. Die Bevölkerung erholte sich vom Konflikt zwischen 13 Zauberern und baute ihre Länder neu auf. Doch wie in einem guten Horrorfilm ruht das Böse nie. Ein neuer, mächtiger Widersacher taucht auf und will vollenden, was vor langer Zeit begonnen hatte. Als strahlender Held ist es in *Spellforce: The Order of Dawn* Ihre Aufgabe, für Zucht und Ordnung zu sorgen. Doch alleine kämpft es sich schlecht gegen die Horden der Finsternis und so begeben Sie sich auf die Suche nach magischen Runen, um per Mausclick Hel-

den und riesige Armeen zu beschworen.

## HIEBE AUF DEN ZWEITEN KLICK

Die wunderschöne 3D-Welt bestaunt Ihr Held wahlweise aus einer Verfolgungssicht oder von schräg oben, wobei sich

beide Sichtweisen anders steuern. Der Blick über die Schulter lässt Kämpfe wie in einem Actionspiel erscheinen, während die isometrische Perspektive für taktische Echtzeitschlachten ausgelegt ist. Sind Sie allein oder mit einer klei-

## SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

**MINDESTENS:** 1,0 GHz, 256 MByte  
**RAM:** 2,0 GByte  
**HD:** Win98  
**TEST IN AUSGABE:** 1/2004  
**GENRE:** Echtzeit-Strategie  
**PREIS:** Ca. € 30,-  
**ENTWICKLER:** Phenomic  
**VERTEILBER:** Phenomic/Jawood/Koch Media  
**INTERNET:** [www.spellforce.de](http://www.spellforce.de)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** PC: 1 Spieler  
 (Team-)Deathmatch; 1 Spieler pro CD  
**NETZWERK:** 8 Spieler  
**INTERNET:** 8 Spieler

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 90%  
**STEUERUNG** 92%  
**GRAFIK** 93%  
**SOUND** 86%  
**MEHRSPIELER**

## EINZELSPIELER

**89%**

**SEHR GUT** - Starker Genre-Mix aus Strategie und Rollenspiel mit dichter Atmosphäre.

## FAZIT

MARC BREHME



So günstig können Sie setzen zum Weltenretter werden! Für 30 Euro erhalten Sie mit *Spellforce: The Order of Dawn* wochenlangen Spielspaß. Selbst das sonnige Wetter wird Sie kaum dazu bewegen können, sich vom Monitor zu lösen. Obwohl ich dem Genre-Mix zunächst skeptisch gegenüberstand, war ich nach wenigen Missionen Feuer und Flamme. Einzige Mankos: Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads und der Anzahl der Ressourcen hätte man sich nicht ganz so austoben sollen.



# Contract J.A.C.K.

**N**o One Lives Forever – niemand lebt für immer! Niemand weiß dies besser als John Jack, Auftragskiller und Protagonist der eigenständig laufenden *NOLF 2*-Erweiterung. Allerdings müssen wir Sie warnen: Die einzige elementare Gemeinsamkeit mit dem Hauptprogramm ist die Hintergrundgeschichte. Das Add-on spielt zeitlich zwischen beiden Vorgängern, hat aber spielerisch so viel mit *NOLF 2* zu tun wie Rainer Calmund mit einer Trennkostdiät. Zudem haben die Entwickler Cate Archer aus der Erweiterung verbannt. Geile Böcke dürfen jetzt also weiterblättern. Den zwei oder drei verbleibenden Lesern erklären wir gern, dass *NOLF* ohne Cate auch Spaß macht. Archers Erzfeind Dimitri Volkov gibt Jack eine Stelle bei der Untergrundorganisation H.A.R.M. Sie mochten die vielen Schleimsätze und Rätsel aus *NOLF 2*? Pech! John Jack müsste Begriffe wie „unbe-

merktes Eindringen“ (in Gebäude, versteht sich) oder „Nachdenken“ im Fremdwörterbuch nachschlagen. Schließlich ist es für einen Mann schwer genug, eine Schusswaffe zu bedienen und gleichzeitig zu laufen. Auftragsbeschreibungen? Unnötig. Bei so gut wie allen Missionen pumpen Sie primär so viel Blei wie möglich in Pixelgegner. Es warten zwei neue Laserkammern, um die sieben actionreichen Kapitel zu bewältigen.

MARC BREHME

## FAZIT

MARC BREHME

Wer sich bei *NOLF 2* nicht mit einer Frau als Hauptcharakter identifizieren konnte, darf jetzt mit John Jack zocken. Der hat nicht so viel Equipment dabei wie Cate Archer. Aber mal ganz im Ernst: Welcher Hetero-Mann braucht schon eine Banane?



## CONTRACT J.A.C.K.

**MINDESTENS:**  
733 MHz, 128  
MByte RAM, 2  
GByte HD, Win9x

**TEST IN  
AUSGABE:**  
1/2004

**GENRE:** Ego-Shooter  
**PREIS:** Ca. € 15,-  
**ENTWICKLER:** Monolith Productions  
**VERTEILBER:** Vivendi Universal  
**INTERNET:** [www.nolf2.siemer.com](http://www.nolf2.siemer.com)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
Team-/Deathmatch, Zerstörung,  
Wettuntergang; 1 Spieler pro CD

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** 16 Spieler  
**INTERNET:** 16 Spieler

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 82%  
**STEUERUNG** 82%  
**GRAFIK** 82%  
**SOUND** 82%  
**MEHRSPIELER** 81%

## EINZELSPIELER

79

SEHR GUT – Batterien in *NOLF* funktionieren auch ohne Cate.

# Afrika Korps vs. Desert Rats

**N**icht nur in Paris Hiltons Videos, auch im Vorgänger von *D-Day* geht es heiß zur Sache. Im Echtzeit-Strategiespiel *Afrika Korps vs. Desert Rats* schlagen Sie in der afrikanischen Wüste virtuelle Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Die Missionen reichen von Stellungskriegen über Aufklärungsaufträge bis hin zu Eroberungsfeldzügen. Wie Sie Ihre Einheiten zu Beginn der 20 abwechslungsreichen Karten zusammenstellen, legt zugleich Ihre Strategie fest. Bevorzugen Sie brachiale Gewalt oder schleichen Sie sich lieber hinterrücks an? Wer gerne Burgen baut, darf im Sandkasten spielen. Basenbaster sind in diesem Spiel nicht gefragt. Zwar besetzen Sie hin und wieder ein Gebäude, um Feinde in einen Hinterhalt zu locken, doch eigene Strukturen errichten Sie nicht. Dafür be-

kommen Sie ab und zu Verstärkung geschickt. Zwar gibt's im Taktik-Hammer außer Sand und Oasen nicht viel zu sehen, das ändert aber nichts daran, dass die Grafik einen positiven Eindruck hinterlässt. Achten Sie auf Ihre Mannen! Die Einheiten gewinnen an Erfahrung und können in die nächsten Schlachten übernommen werden.

MARC BREHME

## FAZIT

MARC BREHME

In *Afrika Korps vs. Desert Rats* habe ich förmlich gespürt, wir mir der heiße Wüstensand um die Nase weht. Taktiker kommen voll auf ihre Kosten. Die interessante Story motiviert nachhaltig und der bombastische Sound trifft voll meinem Geschmack.



## AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

**MINDESTENS:**  
1,0 GHz, 256 MByte  
RAM, 1,0 GByte  
HD, Win98

**TEST IN  
AUSGABE:**  
1/2004

**GENRE:** Echtzeit-Strategie  
**PREIS:** Ca. € 30,-  
**ENTWICKLER:** Digital Reality  
**VERTEILBER:** Monte Christo/Pointsoft  
**INTERNET:** [www.montecristogames.com](http://www.montecristogames.com)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
Wüstensturm mit bis zu vier Spielern  
(Deathmatch); 1 Spieler pro CD

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** 4 Spieler  
**INTERNET:** 4 Spieler

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 82%  
**STEUERUNG** 82%  
**GRAFIK** 84%  
**SOUND** 86%  
**MEHRSPIELER** 84%

## EINZELSPIELER

82

SEHR GUT – Spektakuläre Taktik-Gefechte in heißem Wüstensand.

# Runaway – Special Edition



Jeder Mann träumt davon, dass eine heiße Schnalle vor ihm zu Boden sinkt. Dem schrägen Titelhelden aus *Runaway* passiert genau das – nur eben anders. Denn die dralle Gina klebt nach einem Unfall an seinem Autokühler. Im Krankenhaus erfährt unser Held Brian Basco dann, dass die Tante noch mehr Ärger am Hals hat. Sie ist auf der Flucht, denn die Mafia ist wegen eines mysteriösen Kreuzes hinter ihr her. Blöd, dass Sie ihr geholfen haben. Denn nun stehen auch Sie auf der Abschlusliste der bösen Buben. Also schließen Sie sich dem flotten Feger gleich an und finden heraus, was es mit diesem Kreuzfix auf sich hat. In sechs Kapiteln steuern Sie den bebrillten Mochtegen-Draufgänger durch über 100 Handlungsorte und lösen abgefahrene Rätsel. Die Schauplätze sind trotz 2D-Comic-Optik sehr detailliert in Szene gesetzt. Ihr Alter Ego gibt sich dreidimensional. Die Musikuntermalung ist stimmig und erinnert an Songs der

Gruppe The Cranberries. Wie in klassischen Adventures lautet das Motto: „Alles einsacken, was nicht niet- und nagelfest ist!“ Ergo: Sie grapschen sich per Mausclick Gegenstände wie Talkumpuder, Perücken und sonstiges Zeugs. Ist das Objekt so nicht verwendbar, lässt es sich mit anderen Gegenständen kombinieren. Die Special Edition auf DVD enthält hochaufgelöste Zwischensequenzen, erweiterte deutsche Dialoge, Outtakes, ein Making-of-Video und liefert einen Vorgeschmack auf *Runaway 2*.  
MARC BREHME



## RUNAWAY – SPECIAL EDITION

**MINDESTENS:** P 500, 64 MByte  
**RAM:** Win98, 500 MByte HD  
**TEST IN AUSGABE:** 12/2002

**GENRE:** Adventure  
**PREIS:** Ca. € 25,-  
**ENTWICKLER:** Pendulo Studios  
**VERTRIEB:** dtp  
**INTERNET:** [www.runaway-game.de](http://www.runaway-game.de)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
In *Runaway* rätseln Sie allein.

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** –  
**INTERNET:** –

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 92%  
**STEUERUNG** 86%  
**GRAFIK** 85%  
**SOUND** 86%  
**MEHRSPIELER** –

## EINZELSPIELER

**86%**

**SEHR GUT – Witzige Knebeli mit spannender Story und vielen Extras.**

Typisch Weib. Kaum schleppt man eins ab, schon hat man jede Menge Ärger am Hals. Dafür dürfen Sie in *Runaway* aber später auch mit der holden Maid herumspielen. Das hat meine Kreativität richtig angeheizt und sogar mal einen Geistesblitz zutage gefördert. In Schießpulver getauchte Lippenstifte können nämlich als Munition für ein altes Maschinengewehr herhalten! Derart abgedrehte Rätsel machen das Adventure zu einem Muss für Genre-Fans.

## DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



Afrika Korps vs. Desert Rats



True Crime



RTL Skispringen 2004



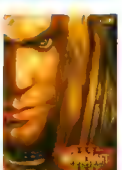
Fire Department



Sea Dogs



Unreal Gold-Edition



Warcraft 3

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Afrika Korps vs. Desert Rats	Strategie	Hall of Game/Pointsoft	82%	€ 30,-
Battlefield 1942 The WW2 Anthology	Action	Electronic Arts	86%	€ 45,-
Best of Sierra Strategy	Strategie	Vivendi	81%	€ 35,-
Carcassonne Collector's Box	Strategie	Koch Media	74%	€ 20,-
Command & Conquer 3- Tiberian Sun	Strategie	Green Pepper	86%	€ 7,-
Contract J.A.C.K.	Action	Vivendi	79%	€ 15,-
Driver	Rennspiel	Green Pepper	71%	€ 7,-
Enigma: Rising Tide	Simulation	Hall of Game/Pointsoft	73%	€ 20,-
Fair Strike	Simulation	Hall of Game/Pointsoft	70%	€ 20,-
Fire Department	Strategie	Hall of Game/Pointsoft	75%	€ 20,-
Jurassic Park- Operation Genesis	WISim	Vivendi	68%	€ 15,-
Lords of the Realm 3	Strategie	Vivendi	64%	€ 15,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Monopoly	Denkspiel	Green Pepper	58%	€ 7,-
Need for Speed 3: Hot Pursuit	Rennspiel	Green Pepper	70%	€ 7,-
RTL Skispringen 2004	Sportspiel	THQ	80%	€ 20,-
Runaway – Special Edition	Adventure	dtp	86%	€ 25,-
Sea Dogs	Strategie	Ubisoft	64%	€ 7,-
Spellforce	Strategie	Jowood/Bigben	89%	€ 30,-
Thorgal – Der Fluch des Odin	Adventure	Flashpoint	63%	€ 15,-
Tolkien-Collection	Adventure/ Action/Strategie	Vivendi	74%	€ 35,-
True Crime	Action	Activision	70%	€ 30,-
Unreal Gold-Edition	Action	Atari	86%	€ 30,-
Warcraft 3	Strategie	Vivendi	92%	€ 15,-



**Wer jetzt das Miniabo  
der PC Action bestellt,  
kann als kostenloses  
Dankeschön ein kultu-  
res Söldner-Sturm-  
feuerzeug einfangen.**

**abo.pcaction.de**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPU-TEC-Magazine.**

PC ACTION

Gesamtausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION Computer-Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Fax: 0451 4905770.  
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif. Fax: 0043 6246 8825277.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD  
+ 1 Söldner-Sturmfeuerzeug für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM  
+ 1 Söldner-Sturmfeuerzeug für € 9,90!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

## Söldner-Sturmfeuerzeug

(Art.-Nr.: 002548)  
Lieferung nur, solange Vorrat reicht

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

- 7 Bequem per Bankenzug (Prallenlieferzeit ca.  $\leq 3$  Wochen)  
Kreditinstitut

**Absender**

Name Vorname

Straße Nr.

PLZ Wohnort

Telefonnummer für evtl. Rückfragen.

E-Mail-Adresse für weitere Informationen:

Kornö-Nr.

BLZ

Kontoinhaber

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

[illegible]

Datum Unterschrift des Abonnenten

SEITEN **SPRUNG****Hals-Abschneider**

»Zuerst wollte sich van Gogh beide Arme abschneiden.«

**THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY** ist nicht nur ein ellenlanger Name, sondern auch das Spiel zu Vin Diesels neuesten Kinofilm. Lassen Sie Messer sprechen!



»Ray Charles hat seinen Tod nicht kommen sehen.«



**Xbox** Wissen Sie, was *Enclave*, *Knights of the Temple* und das neue *The Chronicles of Riddick* gemeinsam haben? Den schwedischen Entwickler Starbreeze. Aus dessen Studios stammen alle drei Spiele. Der von Darsteller Vin Diesel verkörperte Riddick ist ein Tunichtgut der übelsten Sorte. Auforderungen wie „Worauf wartest du? Brich seinen verdammten Hals!“ lässt er sich daher nicht zweimal sagen. Ihr Job ist es, als Riddick aus der Gefängnisinsel Butcher Bay zu entkommen. Dort regiert Korruption und Gewalt. In der Ego-Per-

spektive sprechen Sie mit Häftlingen oder jagen Ihnen ein Messer zwischen die Rippen, sofern Sie bereits eines ergaunert haben. Doch Ihre gefährlichste Waffe ist ohnehin Riddick selbst. Wer sich von hinten an einen Feind anschleicht und kurz danach dessen Genick knacken hört, weiß, warum das Spiel nur für Erwachsene ist. *Escape from Butcher Bay* ist die Vorgeschichte zu den Kinofilmen *Pitch*

*Black* und *Riddick* und mindestens genauso spannend. JOACHIM HESSE

	<b>THE CHRONICLES OF RIDDICK</b> HERSTELLER: Starbreeze Studios/Neuhaus INFO: <a href="http://www.riddickgame.com">www.riddickgame.com</a>
<b>WERTUNG:</b>	
★★★★★	

**Lass uns mal treffen**

»Nicky wurde Hungerkünstler ist seinen Preis.«

Ihr Leben ist so langweilig wie Benjamin Bezolds Witze? Dann bringen Sie mit dem **INFRAROT BEAM GUN SET** wieder Schwung hinein!

**Plastikpistolen** Wer nichts Besseres zu tun hat, schnürt unbequeme Blinklichter auf den Kopf und beschießt sich mit Infrarot-Pistolen. Die Knarren geben lustige Geräusche von sich. Per Schlitten laden Sie sie nach. Bei einem Treffer vibriert Ihr Headset und piept: Wer zehn Treffer kassiert, scheidet aus. In puncto Reichweite und Zielgenauigkeit haben die Pistolen unseren Praxistest bravourös bestanden. Zwei Spieler benötigen acht Walkman-Batterien. Ein Set mit zwei Schießseilen sowie Empfängern

kostet 20 Euro. Hatte eine blöde Verwechslung mit einer Warensendung von Smith & Wesson das Testerteam nicht schlagartig dezimiert – wir würden immer noch spielen. JOACHIM HESSE

	<b>INFRAROT BEAM GUN SET</b> HERSTELLER: Playtastic/Pearl INFO: <a href="http://www.pearl.de">www.pearl.de</a>
<b>WERTUNG:</b>	
★★★★★	



# Schlag ein!

Gehörig verspätet hat sich das Action-Rollenspiel-Gemetzel **CHAMPIONS OF NORRATH**. Doch für eine ordentliche Tracht Prügel ist es ja bekanntlich nie zu spät.



»Meistens tödlich: Krebs.«



»Kopftuchzwang wird überbewertet.«

**Playstation 2** | Monster schlachten, Schätze sammeln: PC-Spieler kennen das zur Genüge von *Diablo 2* oder *Sacred*. Trotzdem bietet *Champions of Norrath* mehr als die Konkurrenz. Monster schlachten und Schätze sammeln in der Welt von *Everquest*! Sie müssen das Land Norrath in fünf Missionen vom Bösen befreien. Dazu kreieren Sie einen Charakter und ziehen mit bis zu drei weiteren Kumpanen gleichzeitig los. Achtung: Der Multitap für zusätzliche Joypad-Buchsen kostet extra. Mit Netzwerk-

Adapter spielen Sie sogar online. Nur die spärlichen Speicherpunkte und eine grottige deutsche Sprachausgabe mindern den überragenden Gesamteindruck. JOACHIM HESSE



WERTUNG:



# Ausbrecherkönig

„Wer wird Millionär?“ heißt es, wenn es um neue Fahrerverträge für die höchste Rennklasse geht. In **FORMEL EINS 2004** sind Sie der Glückliche und driften um Kurven.



»Reifenkrankheit: Ausgebrochen.«



»Lästiger Mathe-Scheiß: Kurvendiskussion.«

**Playstation 2** | „Sie müssen auf ihr Auto aufpassen!“ Den Sprecher überzeugt unser Fahrstil nicht. Dabei entspricht das Fahrverhalten der Rennwagen trotz Simulationsmodus ohnehin nicht den Originalen. Der Rest ist aber wie im Fernsehen. Nur ob Schumi auch hier gewinnt, liegt an Ihnen. Sie dürfen sich je nach Vorliebe hinter das Steuer eines Ferrari, BMW, Mercedes oder anderer Wagen klemmen. Selbst Außenseiter wie etwa Herr Brum bei Minardi haben dank Ihrer Fahrkünste Siegchancen.

Profis basteln im Editor ihren eigenen Fahrer und stürzen sich in den Karrieremodus. Ziel ist es, innerhalb von zehn Jahren Weltmeister zu werden. JOACHIM HESSE



WERTUNG:



## HAMTARO: HAM-HAM GAMES



»Schlecht versteckt: 20 Homosexuelle.«

**GBA** | Schon echte Hamster sind die Pest für Niedlichkeitsphobiker. Mit *Hamtaro* setzt Nintendo noch einen oben drauf. Die süße Zeichentricksippe sorgt zwar auf Dauer für Zahnschmerzen, die 15 Sommer-Sportarten sind jedoch gelungen. Neben Disziplinen wie Stabhochsprung sollten Sie aber auch Rüben-Zupfen mögen. (JO)

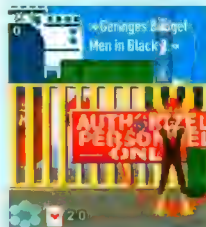


HERSTELLER: Alpha Dream/Nintendo  
INFO: [www.nintendo-europe.de](http://www.nintendo-europe.de)



WERTUNG:

## VIRTUA COP



HERSTELLER: Fuel Studios/Nokia  
INFO: [www.n-gage.com/de-DE/games](http://www.n-gage.com/de-DE/games)



WERTUNG:

**N-Gage** | Nachdem wir zwanzig Minuten vergeblich den Anschluss für die Lightgun suchten, ließen wir uns widerwillig auf das Steuerkreuz des N-Gage ein. Und siehe da: Die blutfreie Fadenkreuz-Hatz funktioniert auch damit prächtig. Die Waffenschmuggler lassen sich ordentlich aufs Korn nehmen. Sogar zwei Spieler gleichzeitig dürfen Polizist spielen. Simpel, taugt aber für zwischendurch. Ein paar Levels mehr wären wünschenswert. (JO)

## CRASH NITRO KART



HERSTELLER: Vicarious Visions/Vivendi Universal  
INFO: <http://nintendokart.crashbandicoot.com>



WERTUNG:

**N-Gage** | Die Zeiten sind längst vorbei, in denen Beutelratte Crash Bandicoot nur auf der Sony Playstation gesichtet wurde. In den neuesten Rennspiel-Eskapaden schrubben bis zu vier Spieler über Bluetooth mit einem Kart-Wagen Runden. Die Seifenkisten rutschen wie Bananenschalen durch die Kurven und die 3D-Strecken sind wegen des Bildausschnitts unübersichtlich, doch der Schadenfreude-Faktor ist hoch wie eh und je. (JO)

## SAMURAI SHODOWN 5 SPECIAL



»Sollte seine Haare nicht grün färben: Don King.«

**Neo Geo** | Taschentücher ausgepackt: Das offiziell letzte Spiel für das Neo Geo ist da. Hersteller SNK Playmore spendierte dem Schwerkampfspiel wählbare Boss-Charaktere und einige Detailverbesserungen. Peinlich: Die vorher groß angekündigten Fatality-Moves sperrten die Japaner kurzerhand für Otto Normalspieler. (JO)



HERSTELLER: Yuki Enterprises/SNK Playmore  
INFO: [www.samurai-zero.jp](http://www.samurai-zero.jp)



WERTUNG:

# SPIELER FORUM

## Riskier 'ne Rippe!

Das macht Lust auf Meer: Bei **Battlefield 1942** stechen Sie nicht nur in See, sondern auch in Gegner.



»Sag niemals Knie!«

»Aida-Mittelmeerkreuzfahrt: Außenkabine, Sportmöglichkeiten an Deck, großer Pool. 790 Euro.«

MIT DVD

**Mod zu: Battlefield 1942**  
 Autor: Scunry Cove Productions  
 Filename: [bfpiratesbeta31fullinstall.exe](#)  
 Voraussetzung: Battlefield 1942  
**Pro + Contra:**  
☒ Witzige Ideen  
☒ Viele hübsche Karten  
 Fazit: „Sei ein Meerschwein!“

**Battlefield 1942** Sie sehnen sich nach einem günstigen Südseetrip? Dann durchforsten Sie nicht länger das Internet nach Last-Minute-Angeboten! PC ACTION spendiert Ihnen nämlich diesen Monat einen Karibikurlaub. Für lau, versteht sich. Alles, was Sie tun müssen, ist, unsere DVD ins Laufwerk zu schieben und die brandneue Beta 3.1 der Battlefield-Erweiterung *Pirates* zu installieren. Und schon finden Sie sich an idyllischen Karibikstränden wieder. Na gut, besonders erholungsam dürfte die virtuelle Reise nicht werden. Denn auf den 16 Schauplätzen wimmelt es nur so vor Piraten, die Ihnen ans Holzbein wollen. Aber immer noch besser, als von nervigen Animatoren zu Tode gequält zu werden. Auch wenn Sie nicht auf Hollywood-Streifen der Sorte *Fluch der Karibik* abfahren, sollten Sie *Pirates* anspielen. Das Team um Captain Guy Smiley hat mit der Beta 3.1 hervorragende Arbeit geleistet. Viele nervige Bugs gehören der Vergangenheit an und die hübschen neuen Karten und Waffen lassen angehende Freibeuter vor Freude über Bord gehen. Wie bei *Battlefield 1942* streiten zwei Teams um strategisch wichtige Punkte. Eine Mannschaft mimt ein Gruppe Untoter, die andere Partei schlüpft in die Rolle klassischer Piraten. Richtig abgefahren sind die fünf Charakterklassen. Als „Raider“ ziehen Sie mit Krummsabel und Musketen ins Gefecht, der „Carpenter“ lockert seine Gegner mit Wurfmeßern oder reißt riesige Krater mit Sprengstofffässern in den Boden und in Person des „Drunkards“ schlagen Sie mit ihrem Bierkrug Köpfe ein. Ebenfalls nicht von schlechten Eltern sind die Fortbewegungsmittel. Neben fetten Galeonen erwarten Sie Heißluftballons und sogar vorsintflutliche U-Boote. Mast und Schotbruch!

BENJAMIN BEZOLD

Info: [www.bfpirates.com](http://www.bfpirates.com)  
[www.extreme-players.de](http://www.extreme-players.de)





**Doom 3** | Sie haben sich durch die Kampagne gemetzelt und hecheln nach mehr? Kein Problem, denn die allerersten Mods standen schon wenige Stunden (!) nach der US-Veröffentlichung im Netz. *Fight-Club* schränkt die Waffenauswahl auf ihre nackten Fäuste sowie die Taschenlampe ein und verändert ein paar Geschwindigkeitseinstellungen und Schadenswerte. *Chainsaw Only* reduziert das Waffenarsenal auf die Kettensäge und verdoppelt das Lauftempo. Wenn *Doom 3* noch nicht hübsch genug ist, sollte unbedingt den *Ultra-Extreme-Quality*-Mod installieren. Dieses 250 Kilobyte kleine Programm aktiviert das „Self-Shadowing“ sämtlicher Charaktere. Feine Sache, vorausgesetzt Sie nennen einen starken Rechner Ihr Eigen. Bis die ersten größeren Fan-Projekte erscheinen, dauert es sicherlich noch ein wenig. Wir halten Sie auf dem Laufenden. OLIVIER LUTHE  
Info: <http://members.cox.net/neog>  
[www.doom3.com](http://www.doom3.com)

## INHALT

### BATTLEFIELD 1942

Pirates	122
Battlefield 1918	124

Doom 3	123
--------	-----

Call of Duty	123
--------------	-----

Dungeon Siege	124
---------------	-----

Far Cry	125
---------	-----

GTA: Vice City	125
----------------	-----

Counter-Strike	125
----------------	-----

Half-Life	126
-----------	-----

C&C Generäle: Die Stunde Null	126
-------------------------------	-----

UT 2004	127
---------	-----

Surf doch mal da rum	127
----------------------	-----



## Was soll dat?

Diese sieben Mehrspielerkarten für **CALL OF DUTY** dürfen Sie nicht verpassen!

**Call of Duty** | Nach 10.639 Kartensammlungen zu *Counter-Strike* lieferte uns der Doppelnullen-Clan diese Ausgabe zum ersten Mal ein *Call of Duty*-Mappack. Besonders den Wert legen die Daddelprofis bei der Auswahl auf Spielgeschwindigkeit, grafische Qualität, Atmosphäre und Einfallsreichtum. Folgende sieben Kandidaten erwiesen sich als würdig: *The Hunt*, *mp\_stangel*, *mp\_landsitz*, *Bellicourt*, *mp\_breakdown*, *mp\_ranville* und *Nuenen*. Die zuletzt ge-

nannte Karte hat es uns übrigens besonders angetan. Schließlich handelt es sich hierbei um den Nachbau der holländischen Gemeinde Nuenen, die Schauplatz einer *Band of Brothers*-Episode war. Wenn Sie die Maps im Internet zocken wollen, empfehlen wir Ihnen die [00] Folterkammer (IP: 213.202.248.43:28960). Auf diesem Server finden Sie zu fast jeder Tages- und Nachtzeit Mitspieler. BEJAMIN BEZOLD  
Info: [www.clan00.de](http://www.clan00.de)



**AUF DVD**  
Maps zu: *Call of Duty*  
Autor: Diverse  
Filename: *cod\_pack.exe*  
Voraussetzung: *Call of Duty*  
Pro + Contra:  
☒ Gute Spielbalance  
☒ Optisch ansprechend  
Fazit: „Wie im siebenten Himmel.“





»Der letzte Kaiser:  
Schnau Tser Tung.«



# Frei-Bart

In **BATTLEFIELD 1918** kleben Sie sich einen Schnauzer an und springen in den virtuellen Ersten Weltkrieg. Das taucht!

**Battlefield 1942** Die schlechteste Nachricht zuerst: Der beliebteste Battlefield-Mod aller Zeiten, *Desert Combat*, ist am Ende. Das Team um *Team Batase* hat die Entwicklung der angekündigten Version 0.8 endgültig eingestellt. Bevor Sie jetzt in einem Krampf ausbrechen, lesen Sie besser weiter: Denn zum Glück haben wir für Sie ein ganz besonderes Schmankerl auf die DVD gepackt. Die aktuelle Fassung 1.46 von *Battlefield 1918*. Dieser Mod aus deutschen Landen spielt zwar nicht in der Moderne, ist aber qualitativ fast genauso gut wie *Desert Combat*. Die wichtigsten Neuerungen der 360 Megabyte großen Version sind neben der überarbeiteten Zeppelin-Steuerung eine ti-

sche Charakterdrehung (Officer), Belohnung-Änderungen sowie mehrere neue und verbesserte Karten. Für die Zukunft haben sich die Entwickler viel vorgenommen. In der nächsten Beta sollen beispielsweise Schützengräben die virtuellen Schlachtfelder noch realistischer wirken lassen. Außerdem kommen die ersten und letzten der Einheiten hinzu. Wir sind gespannt. Zum Schluss möchten wir uns noch bei den Kollegen von *Extreme Players* bedanken, dass sie uns auf die hervorragende Version 1.46 des Ersten-Weltkriegs-Mods aufmerksam gemacht haben. **BENJAMIN BEZOLD**  
Info: [www.battlefield1918.de](http://www.battlefield1918.de)  
[www.desertcombat.com](http://www.desertcombat.com)  
[www.extreme-players.de](http://www.extreme-players.de)

## AUF DVD

Mod zu: **Battlefield 1942**

Autor: **Domain-Team**

Filename: **Team Battlefield 1918**

Voraussetzung: **Battlefield 1942**

Pro + Contra:

- ☒ Tolle Skins
- ☒ Fette Karten

Fazit: „Nichts für laihne Opas.“



# Bogenschatz

Auch in der Antike wurde scharf geschossen. Das erfahren Sie in **THE ELEMENTAL** am eigenen Leib.

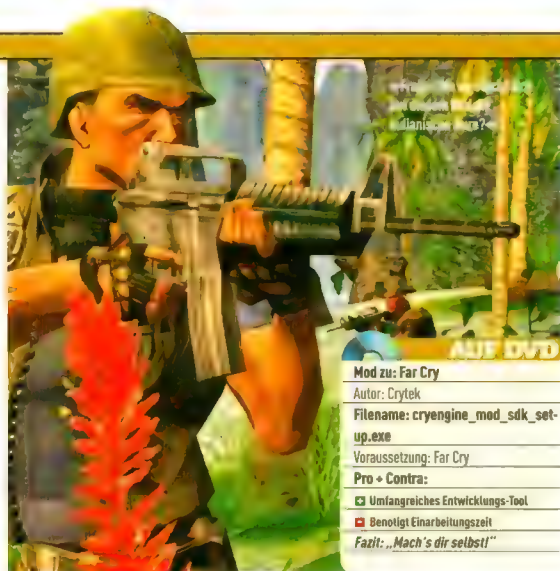
**Dungeon Siege** Mist! Microsoft hat den Erscheinungstermin von *Dungeon Siege 2* auf das Frühjahr 2005 verschoben. Aber nicht verzagen, die Kollegen von *Extreme Players* haben das ideale Rezept gefunden, um Ihnen die Wartezeit bis dahin zu verkürzen. Nach rund zwei Jahren Entwicklungszeit ist jetzt nämlich die Alpha-Version 3 der Total Conversion *The Elemental* erschienen. Der *Dungeon Siege*-Mod wartet mit einer überarbeiteten 10-stündigen Kampagne auf, in der Sie im historischen Judaa scheußliche Monster und Bösewichte bekämpfen. Zahlreiche Quests lockern die virtuelle Klapperei auf. Da *The Elemental* seit der letzten Version auf satte 430 Megabyte angewachsen ist, war auf der DVD kein Platz mehr für die Erweiterung.  
Info: [www.the-elemental.net](http://www.the-elemental.net)

BENJAMIN BEZOLD



»Amors Jub Sharing  
ging in die Hose.«





## Mod ist dein Hobby

Jetzt dürfen Sie selber Hand anlegen: Crytek macht Sie in **FAR CRY** zum Baumeister.

**Far Cry** Das wurde aber auch Zeit! Nachdem mehrere Mod-Teams in Streik traten (wir berichteten), hat Crytek nun endlich das Software Developer's Kit (SDK) für *Far Cry* ins Netz gestellt. Das kostenlose Programmpaket eignet sich natürlich nicht nur zum Kreieren eigener Animationen und Models. Sogar ganze Bereiche des Hauptspiels lassen sich komplett neu programmieren. Damit Sie nicht nach wenigen Minuten frustriert die Flinte ins Korn werfen, spendierte Crytek dem 27 Megabyte großen Tool, das Sie auch auf der Heft-DVD finden, eine umfassende englische Anleitung.

OLE SUMFLETH

Info: [www.farcry-thegame.com](http://www.farcry-thegame.com)

## Triff deine Freunde!

Im verbesserten Mehrspieler-Mod **MTA: THEFT AUTO** überraschen Sie Ihren Kollegen bleihaltige Geschenke.

**MTA: Vice City** Das über ein Jahr hinweg von *Multi Theft Auto* (MTA) geführte Projekt, kein Wunder, schließlich macht das kostenlose Tool *MTA: Vice City* mehrspielerfähig. Da in der Vergangenheit diverse Bugs und Abstürze gelegentlich für Frust sorgten, haben sich die Entwickler hingekniet und noch einmal ganz von vorne angefangen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Die Programmfehler sind in der aktuellen Version 0.4.1 stark zurückgegangen. Ebenfalls verringerte man die benötigte Bandbreite dank des neuen Netzcodes. Wenn Sie also schon immer *MTA: Vice City* mit Freunden unsicher machen wollten, sollten Sie unbedingt die MTA-Homepage ansteuern und die 1,1 Megabyte kleine Datei saugen.

Info: [www.mtaweb.com](http://www.mtaweb.com)

»Früher waren Warnblinker noch gefährlich.«



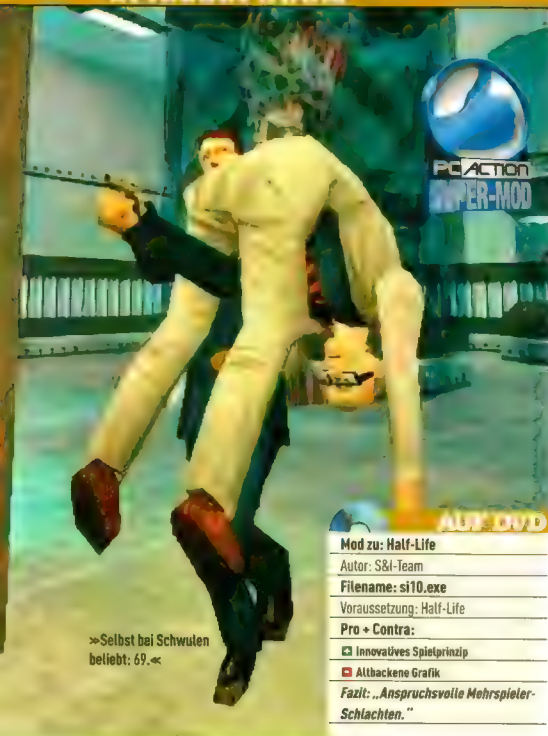
## Spiel auf Zeit!

Jetzt aber schnell! Beim **52h\_CONTEST** sollen Sie möglichst schnell eine Karte entwerfen. Sind Sie der Herausforderung gewachsen?

**Counter-Strike** Er ist zurück! Nein, nicht der King of Rock. Sondern der wohl ungewöhnlichste Mapping-Wettbewerb Deutschlands. Die Rede ist vom 52h Contest. Am dritten September fällt um 18 Uhr auf [www.clan00.de](http://www.clan00.de) und [www.cstrike.de](http://www.cstrike.de) der Startschuss. Dann tickt die Uhr für die Teilnehmer unererblich nach unten. 52 Stunden haben die Mapper Zeit, eine *Counter Strike*-Karte nach den strengen Vorgaben der Jury zu basteln. Beim letzten 52h Contest nahmen über 100 CS-Fans teil. Als Gewinner ging Warbeast mit de\_52leon vom Feld. Seine spanische Spielumgebung begeistert noch heute. Also, worauf warten Sie noch? Melden Sie sich schleunigst auf der Homepage der Doppelnullen an und machen Sie sich mit Ihrer Karte unsterblich.

BENJAMIN BEZOLD

Info: [www.clan00.de](http://www.clan00.de)



»Selbst bei Schwulen beliebt: 69.«

**Mod zu:** Half-Life  
**Autor:** S&I-Team  
**Filename:** si10.exe  
**Voraussetzung:** Half-Life  
**Pro + Contra:**  
☒ Innovatives Spielprinzip  
☒ Altbackene Grafik  
**Fazit:** „Anspruchsvolle Mehrspieler-Schlachten.“

# Kittelnapping

Bei **SCIENCE & INDUSTRY** mopsen Sie feindliche Wissenschaftler, damit diese Ihnen bessere Waffen bauen. Klingt bekloppt, funktioniert super:

**Half-Life** · Für Half-Life-Fans ist Science & Industry längst ein Klassiker. Grund genug für uns, Ihnen diese außergewöhnliche Erweiterung vorzustellen. Noch dazu, weil jetzt die finale Version 1.0 mit verbessertem Netzcode erschienen ist. Das Spielprinzip ist leicht erklärt. Zwei konkurrierende Forschungskonzerne (MCL und AFD) versuchen – wie im echten Leben – möglichst viel Kohle zu machen. In der Person eines Sicherheitsoffiziers setzen Sie alles daran, die gegenseitige Produktion lahm zu legen. Und wie? Ganz einfach, indem Sie die feindlichen Wissenschaftler entführen und für sich schuften lassen. So kommen Sie nicht nur an bessere Wummen und Ausrüstungsgegenstände, obendrein füllt sich die Firmenkasse fast wie von Geisterhand. Das freut Ihre gefallenen Kameraden. Denn jeder Respawn kostet eine Stange Geld. Besonders clevere Zocker entwerfen neben den Professoren auch noch deren Errungenschaften und zerstören die Laboreinrichtung. Das Team, das nach Ablauf der Zeit am meisten Kohle erwirtschaftet hat, gewinnt.

**Info:** [www.planethalflife.com/si](http://www.planethalflife.com/si)  
[www.extreme-players.de](http://www.extreme-players.de)

OLE SUMFLETH

## Blitz komm raus!

**C&C Generäle: Die Stunde Null** · Nachdem wir Sie in den vergangenen Ausgaben mit Karten zu EAs Strategieknüller geradezu bombardiert haben, beglücken wir Sie dieses Mal mit einem interessanten Mehrspieler-Mod. Shock & Awe wartet nicht nur mit zusätzlichen Gebäuden, Upgrades und Einheiten, etwa der Su-47, sondern auch mit neuen Generälsfähigkeiten auf. Die Installation der Erweiterung ist extrem einfach. Entpacken Sie die Datei 0X47ZH.big in ihr Stunde Null-Hauptverzeichnis und starten Sie wie gewohnt das Spiel. Beach-

Hobby-Generäle sind Feuer und Flamme: Der Mod **SHOCK & AWE** spendiert Ihrem Liebling noch mehr virtuelles Kriegsgerät.

ten Sie, dass bei Online-Partien jeder Teilnehmer den Mod benötigt. Nichts mehr zu lachen haben übrigens seit wenigen Wochen Schummler. Dem Anti-Cheat-Programm Aceton sei Dank. Das Fan-Projekt wird offiziell von Electronic Arts unterstützt und deaktiviert im Add-on Die Stunde Null alle bekannten Cheats. Außerdem nimmt Aceton kleine Änderungen an der Spielbalance vor.

BENJAMIN BEZOLD

**Info:** [www.planet-generals.info](http://www.planet-generals.info)  
<http://aceton.kuhlsolutions.de>



**Mod und Tool zu:** C&C Generäle: Die Stunde Null

**Autor:** Diverse  
**Filename:** paction\_mod\_ShockandAweV1.4.rar, aceton06.exe, Uncut-Patch.exe

**Voraussetzung:** C&C Generäle: Die Stunde Null

**Pro + Contra:**  
☒ Sinnvolle neue Einheiten  
☒ Für Einzelspieler uninteressant

**Fazit:** „Dieser Mod bringt Sie zum Strahlen.“





# Doppelter Trittberger

Dank **MURALS** verwandelt sich UT 2004 in eine handfeste Keilerei.

**UT 2004** Finden Sie es auch gemein, dass Prügel-spiele wie *Virtua Fighter* oder *Tekken* nur noch für die Konsolen entwickelt werden? Dann werfen Sie einen Blick auf *Muralis*. In dieser UT 2004-Erweiterung verbodeln Sie in bester *Matrix*-Manier alleine oder im Team Ihr Gegenüber. Wollen Sie sich die Hände oder Fußsohlen nicht schmutzig machen, greifen Sie zu einer Schuss- oder Stichwaffe. Besonders große Mühe haben sich die Entwickler bei der Steuerung gemacht. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit gelingen sogar komplexe Angriffskombinationen aus Schlagen, Treten, Ducken, Blocken oder Springen. Damit die Kloperei auch optisch was hermacht, spendierte man den neu kreierten Charakteren spezielle Animationen. Einziger Wermutstropfen: *Muralis* ist momentan lediglich auf die beiden Spielmodi Deathmatch und Team-Deathmatch beschränkt. Hoffentlich folgen bald weitere Varianten.

OLE SUMFLETH

Info: [www.ascensiongames.com](http://www.ascensiongames.com)  
[www.extreme-players.de](http://www.extreme-players.de)

**MUP DVD**  
 Mod zu: UT 2004  
 Autor: Ascension Games  
 Filename: *Muralis-v1.05.zip*  
 Voraussetzung: UT 2004  
 Pro + Contra:  
 ■ Viele tolle Combos  
 ■ Nur zwei Spielmodi  
 Fazit: „Witziger Prügel-Mod für zwischendurch.“

## SURF DOCH MAL DA RUM!

### SPIELE & MODS

Alles	<a href="http://www.extreme-players.de">www.extreme-players.de</a>	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players“ ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	<a href="http://www.RainbowSix.org">www.RainbowSix.org</a>	Alles, was mit <i>Rainbow Six</i> zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	<a href="http://www.splintercelluniverse.de">www.splintercelluniverse.de</a>	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	<a href="http://www.clan00.de">www.clan00.de</a>	Die Doppelhüllen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur <i>Counter-Strike</i> auf der Welt.
Battlefield 1942	<a href="http://www.battlefield-1942.net">www.battlefield-1942.net</a>	Alles zum Thema <i>Battlefield</i> und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	<a href="http://www.battlefield-vietnam.net">www.battlefield-vietnam.net</a>	Unsere Nummer 1, wenn es um <i>Battlefield Vietnam</i> geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	<a href="http://www.modguide.de">www.modguide.de</a>	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	<a href="http://www.half-life-2.info">www.half-life-2.info</a>	Wenn es um <i>Half-Life 2</i> geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	<a href="http://www.warcraft.de">www.warcraft.de</a>	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmuckten Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	<a href="http://www.planetgta3.de">www.planetgta3.de</a>	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich <i>GTA 3</i> zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	<a href="http://www.planethalflife.com/modcentral">www.planethalflife.com/modcentral</a>	Hier finden Sie alles zum Thema <i>Half-Life</i> -Mods, News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	<a href="http://www.halflife.de">www.halflife.de</a>	Alles zum Thema <i>Half-Life</i> und <i>Half-Life 2</i> . Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	<a href="http://www.counter-strike.net">www.counter-strike.net</a>	Offizielle <i>Counter-Strike</i> -Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Firearms	<a href="http://www.firearmsmod.de">www.firearmsmod.de</a>	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen <i>Half-Life</i> -Mod wissen oder ihn saugen mochten.
Operation Flashpoint	<a href="http://www.ofp-editing.de">www.ofp-editing.de</a>	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	<a href="http://www.fifa-news.de">www.fifa-news.de</a>	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Moh: Allied Assault	<a href="http://www.planetmedalofhonor.com">www.planetmedalofhonor.com</a>	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu <i>Moh: AA</i> bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	<a href="http://www.serioussam.de">www.serioussam.de</a>	Höchst offizielle Seite. Hier konnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	<a href="http://www.darth-sonic.de">www.darth-sonic.de</a>	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das <i>Star Wars</i> -Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	<a href="http://www.planetwolfenstein.de">www.planetwolfenstein.de</a>	Die größte deutsche Fanseite für <i>Enemy Territory</i> . Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	<a href="http://www.flugsimulation.com">www.flugsimulation.com</a>	Große Webseite zu Microsofts <i>Flight Simulator</i> -Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenarien.
PES 3	<a href="http://www.proevolutionline.com">www.proevolutionline.com</a>	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	<a href="http://www.doom3maps.de">www.doom3maps.de</a>	Wenn es Material zu id Software's Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.

### COMMUNITY

Clan-Seite	<a href="http://www.nymt.wd">www.nymt.wd</a>	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mT.w. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	<a href="http://www.schroet.de">www.schroet.de</a>	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema <i>Counter-Strike</i> .
Szene-Seite	<a href="http://www.cs-scene.de">www.cs-scene.de</a>	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



# Notrium

**W**ir haben es schon immer gesagt. Doch erst jetzt bekommen die ganzen Einwegbesteck-Nutzer und Zigaretten-schachtel-aus-dem-Autofenster-Werfer ihr Fett weg: Die Erde wurde durch eine Supernova vernichtet. Wer letztlich dafür

die Schuld trägt, ist im Nachhinein egal, denn freundliche Aliens retteten zumindest Sie rechtzeitig. Jetzt schippern Sie als Raumschiffkapitän im Sternennaher 15179 durch das All. Als Sie gerade das Notrium-System erforschen, beschließen unbekannte Feinde Ihren Flieger. Die Notkapsel verhindert zwar Schlimmeres, doch nun stehen Sie allein mit einer Mini-

Strahlenpistole auf einem merkwürdigen Planeten. Aus der Draufsicht sammeln Sie alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist und basteln hilfreiche Geräte. Ein Tutorial erklärt die wesentlichen Spiel-Elemente und eine Auto-Map erleichtert die Orientierung. Waren da nur nicht diese schießwütigen Bewohner  
 JOACHIM HESSE  
 Info: [www.monkkonen.net](http://www.monkkonen.net)



Der Finne Ville Monkkonen besitzt nicht nur einen wassergekühlten Computer, sondern auch eine Menge guter Ideen. Seine *Fallout*-Hommage ist zwar optisch sehr dürrig, bietet aber spielerischen Tiefgang.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	<b>1985</b> Action 141 MByte (Spiel auf DVD)	Ein gewisser Dim Sung terrorisiert die freie Welt. Sie sind Kampfpilot Ace und sollen ihn in die Steinzeit zurückballern. Mit Pad oder Tastatur schießen Sie sich den Weg durch zwei Levels.	PC-Spielern unbekannte alte Capcom-Automaten, nur ohne Doppeldecker.	<a href="http://www.arcade80.de">www.arcade80.de</a> Wem der Vertikalshooter von Kai Birtl nicht zu schwer ist, darf für 15 Euro alle acht Levels freischalten.
	<b>BOWLING BLAST</b> Sport 32,9 MByte (Spiel auf DVD)	Bowling ist im Grunde wie Kegeln, nur dass die Kugeln Löcher für die Finger besitzen. In <i>Bowling Blast</i> dürfen Sie sich aus drei Kugeln die schinste herausuchen, um alle Kegel abzuräumen.	<i>Doom 3</i> mit nur einer Kugel im Lauf.	<a href="http://www.gamesbyscott.com">www.gamesbyscott.com</a> Bis auf den fehlenden Mehrspieler-Modus ein nahezu perfektes Bowling-Spiel. Respekt!
	<b>COLONY</b> Denkspiel 5,9 MByte (Spiel auf DVD)	Der Spieler, der die größte Kolonie aufgebaut hat, gewinnt die Runde und betritt eine neue 3D-Welt. Sechs Einzelspieler- und ein Mehrspieler-Level stehen Ihnen zur Verfügung.	Murmelwerfen mit neuen Regeln.	<a href="http://www.midnightsynergy.com">www.midnightsynergy.com</a> Die Intelligenz der Gegner wächst mit der Zahl der Levels. Nach kurzer Eingewöhnungsphase ein echter Knaller.
	<b>FRONTAL ASSAULT</b> Geschicklichkeit 8 MByte (Spiel auf DVD)	Auf vielfachen Wunsch wieder im Programm ist an dieser Stelle ein Spiel, das alle Männer lieben. Lassen Sie mit einer virtuellen Hand zwei weibliche Brüste im Takt schwingen!	ein Abend in der Striptease-Bar, nur billiger.	<a href="http://fa.xmonkki.org">http://fa.xmonkki.org</a> Es gibt einen Gott! <i>Frontal Assault</i> ist totalt bescheuert und knifflig und macht deshalb einen Heidepaß.
	<b>JET CLUB</b> Action 27,3 MByte (Spiel auf DVD)	Das Vaterland ist in Gefahr. Um es zu schützen, ballern Sie sich in Ihrem Raumgleiter Double Z durch fünf Levels. Jeder getroffene Feind bringt neben Punkten auch Geld für einen Laden.	ein Flashback von Matthias Rust mit Bordkanone.	<a href="http://www.3000interaktiv.de">www.3000interaktiv.de</a> Dank frischer Ideen für Actionliebhaber ein Spielchen wert. Auf der Internetseite gibt es ein Extra-Soundpaket.
	<b>STARTRON</b> Action 5,1 MByte (Spiel auf DVD)	Ihr Spezial-Motorrad hinterlässt eine tödliche Lichtbarriere. Genau wie das Ihrer Gegner. Wer trotzdem unterwegs alle Extras aufsammeln kann, gewinnt. Das klappt auch im Netzwerk und Internet.	<i>Tron</i> mit dem Appetit von Pac-Man.	<a href="http://www.startron.org">www.startron.org</a> Alte Liebe rostet nicht. Schon gar nicht, wenn Sie aus Wien kommt und immer wieder Spaß macht.
	<b>TSUNAMI 2010</b> Action 0,1 MByte (Spiel auf DVD)	Ballern, ballern, ballern! Weil das Spiel so gut ist, landet es jetzt auch auf unserer normalen DVD-Ausgabe. Wenn es Ihnen gefällt, sollten Sie sich die Bonusmusik von der Webseite saugen.	Automaten-Oldie Temp-pest oder eine Bekanntschaft mit Klitschkos rechter Geraden.	<a href="http://ainc.de">http://ainc.de</a> Wann kommt endlich ever nächstes Spiel, liebes Ainc-Team? Ihr dürft auch mehr Platz verbraten als 96 Kilobyte.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter [gratisspiele@pcaction.de](mailto:gratisspiele@pcaction.de)!



# PREISSENKUNG!

## AMD Athlon XP 2600+



- Prozessor: AMD Athlon XP 2600+ T-Bred
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M3
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: DFI KM400MLV
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100, 7200u/min.
- Grafikkarte: on-board Shared Memory 64MB
- Laufwerke: DVD/CD 16x/48x Benq
- Gehäuse: 300W Midi Tower mit Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, LAN, Serial ATA/Raid, 8xAGP

**299,-** €

## AMD Athlon XP 2800+



- Prozessor: AMD Athlon XP 2800+ T-Bred
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M3
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: ASROCK K758X
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100, 7200u/min.
- Grafikkarte: 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 8xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 300W Midi Tower mit Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

**399,-** €

Originalverpackt  
und  
**24 Monate  
Gewährleistung!**

## AMD Athlon XP 3000+



- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+ Barton
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M1
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: ASROCK K758X
- Festplatte: 120GB 2mb Cache ATA133, 7200u/min.
- Grafikkarte: 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 8xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

~~549,-~~ **499,-** €

## AMD Athlon XP 3000+



- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+ Barton
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M1
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: ASUS A7N8X-X
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA133, 7200u/min.
- Grafikkarte: 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 8xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN

~~689,-~~ **599,-** €

## AMD Athlon 64 3200+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3200+
- Prozessorkühler: Artic Cooler Silencer 64
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM MDT PC400
- Mainboard: ASUS K8V
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA133, 7200u/min.
- Grafikkarte: GeForce 6800LE, 128MB, DVI+TV-Out
- Laufwerke: 8xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN Dual Serial ATA/Raid

~~888,-~~ **859,-** €



Versandkostenfreie  
Lieferung ab

**199,- €**

(bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur  
**9,90 €**

(bei Zahlung per Nachnahme)

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

Windows XP Home zzgl. 95,- € inkl. Installation  
Windows XP Pro zzgl. 149,- € inkl. Installation

++++ **GRATIS-AKTION VERLÄNGERT!!!** +++++

Ein **Riesen-Softwarepaket** gibt es beim  
Kauf eines PC's bei uns **Gratis für Sie** dabei!

Microsoft Office 2003	Adobe Photoshop Elements 2	Corel Draw 12	Nero 7	CyberLink Power2Go	CyberLink YouCam
49,90 €	39,99 €	39,99 €	39,99 €	39,99 €	14,99 €

Sie sparen: **224,85 €**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro sind 16% MwSt. Angebots gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §13 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markenname und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

**www.lahoo.de**

**LaHoo.de**

Brunen IT Distribution OHG · Am Dobben 10 · D-26639 Wiesmoor · Tel. (0 49 44) 91 37-0

garantierte Qualität!

# NEU: DAS VOLLE PROGRAMM

VON **PREMIERE**

BIS

**R**

**T**

**L**





# SPIELE TIPPS



## Doom 3

### KURZTIPPS SPIELE TIPPS

Besieger	133	Die Sims 2	139
Doom 3	132, 133	Doom 3	135
Holiday World	133	Soldiers: Heroes of World War 2	143
Morrowind	133	Kollisionsforschung test 2	
Obscure	133		
Radsport Manager 2004-2005	133		
Spellforce: Breath of Winter	134		
The Simpsons: Hit and Run	133		

#### PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das auch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann schreiben Sie ab sofort kommentierte Hilfrufen per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Problemen, denen Laufwegen und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

**01908-824834\***  
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

\* Der Anruf kostet pro Minute € 1,40.

## EINSENDEHINWEISE

- Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
- Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
- Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
- Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
- Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
- Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
- Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
- Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!“ Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
- Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
- Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

**COMPUTER MEDIA**  
**Redaktion PC ACTION**  
**Kennwort: Tipps & Tricks**  
**Dr.-Mack-Straße 77**  
**90762 Fürth**

oder per E-Mail an: [tipps@pcaction.de](mailto:tipps@pcaction.de)

## TIPPS&TRICKS-INDEX

Hier finden Sie alle Spielertipps der letzten Monate auf einen Blick.

	ABSCHEID		
Afrika Korps	4/04	NRW: Der Schatten von Underzint	9/03
Battlefield 1942: SW of WW2	11/03	Fort Royale	6/04
Battlefield Vietnam	5/04	Prince of Persia: The Sands of Time	3/04
Call of Duty	1/04	Pro Evolution Soccer 3	1/04
C&C Generäle: Die Stunde Null	12/03	Sacred	4/04, 5/04
Codename: Panzers – Phase One	7/04, 8/04	Silent Storm	1/04
Commandos 3	12/03	Singles	4/04
D-Day	9/04	Inner Secret Wars	8/04
Der Fluch der Karibik	10/03	Soldiers: Heroes of World War 2	5/04
Deus Ex 2	4/04	Spellforce: Breath of Winter	9/04
GTSP Race Driver 2	4/04	Spellforce: The Order of Dawn	2/04, 3/04
Far Cry	5/04, 7/04, 8/04	Splitter Cell: Pandora Tomorrow	8/04
Futball: Manager 2004	1/04, 3/04	Star Wars Galaxies	10/03
Gothic 2 – Die Nacht des Raben	11/03	Thief 3: Deadly Shadows	7/04, 8/04
GTA: Vice City	6/03, 9/03, 10/03	Tomb Raider: The Angel of Darkness	9/03
Hidden & Dangerous 2	1/04	Trojan 2.0	10/03
Hitman: Contracts	7/04	Tropico 2: Die Pirateninsel	7/03
Joe Knight Jedi Academy	11/03	Unreal Tournament 2004	6/04
Knights of the Old Republic	2/04	Vietcong: First Alpha	3/04
Lords of Everquest	3/04	Warcraft 3: The Frozen Throne	9/03
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1/04	Wii Rock	7/03
Medal of Honor: Breakthrough	12/03	X-7 – Die Bedrohung	3/04, 4/04
		XIII	12/03
		Yager	11/03

# Hilf mir mal kurz!

## DOOM 3

Aktivieren Sie die Konsole mit der Tastenkombination **Strg + Alt + Zirkumflex (^)**. Geben Sie dort folgenden Befehl ein (funktionierte auch als Startzeilenparameter):

### com\_allowConsole 1

Ab jetzt benötigen Sie nur noch die **Zirkumflex-Taste (^)**, um die Konsole zu öffnen. Setzen Sie für **x** einen Zahlenwert ein. Ohne **x** erfahren Sie den aktuellen und den Standardwert. Mit der **Tabulator-Taste** vervollständigen Sie Befehle und lassen sich weitere Möglichkeiten anzeigen.

### Cheat

benchmark	Benchmark
com_showfps 1/0	Bildwiederholrate anzeigen an/aus
editor	Editor öffnen
g_kickback 0	Treffer werfen Sie nicht zurück.
g_kicktime 0	Treffer ändern Ihren Blickwinkel nicht.
g_showplayershadow 1/0	Schatten des Spielers ein/aus
gxfinfo	Detaillierte Grafikinformationen
give all	Alle Waffen, Munition und Rüstung
give ammo	Volle Munition
give health	Maximale Gesundheit
give pda	Alle PDAs des aktuellen Levels
give weapon_bfg	BFG9000
give weapon_chainsaw	Kettensäge
give weapon_machinew	Machinegewehr
give weapon_plasmagun	Plasmagewehr
give weapon_rocketauncher	Raketenwerfer
give weapon_shotgun	Schrotflinte
give weapon_soulcube	Soul Cube
god	Unsterblichkeit
kill	Suizid
killMonsters	Alle Monster erledigen
noclip	Durch Wände gehen
pm_air x	Maximaler Luftvorrat
pm_jumpheight x	Sprunghöhe
pm_runspeed x	Laufgeschwindigkeit
pm_stamina x	Kondition
pm_thirdperson 1/0	Beobachterperspektive an/aus
pm_walkspeed x	Gehgeschwindigkeit
quit	Spiel verlassen
r_brightness x	Helligkeit einstellen
r_gamma x	Gammawert einstellen
timescale x	Spielgeschwindigkeit

Bannen Sie Ihre besten Szenen dauerhaft auf Festplatte. Um die tga-Bilder in ein Video zu verwandeln, benötigen Sie allerdings ein Zusatzprogramm. Geben Sie die Befehle mit einem Dateinamen dahinter ein. Erneute Eingabe der ersten drei Befehle stoppt die Aufnahme.

### aviGame

recordDemo  
aviDemo

playDemo  
aviCmdDemo

exitCmdDemo  
playCmdDemo

Nimmt direkt tga-Bilder auf  
Spieldemo aufnehmen  
Wandelt ein Demo in tga-Bilder um.  
Spielt Demo ab  
Filmt Konsole und Optionsmenü ab  
Befehlsdemo beenden  
Spielt Befehlsdemo ab

Um eine Karte direkt zu starten, geben Sie in der Konsole **map** mit dem entsprechenden Kartennamen dahinter ein:

### Einzelspieler Level

game/alpha1abs1	game/delta4
game/alpha1abs2	game/delta5
game/alpha1abs3	game/enpro
game/alpha1abs4	game/hell1
game/caverns1	game/hellhole
game/caverns2	game/mars_city1
game/comm1	game/mars_city2
game/comoutside	game/mc_underground
game/cpu	game/monorail
game/cpuboss	game/pdas
game/delta1	game/recycling1
game/delta2a	game/recycling2
game/delta2b	game/site3
game/delta3	

### Mehrspieler-Karten

game/mp/d3dm1	game/mp/d3dm4
game/mp/d3dm2	game/mp/d3dm5
game/mp/d3dm3	

### Test-Level

testmaps/test_box	testmaps/test_lotsaimps
testmaps/test_boxstack	

Um ein paar der Höllen Kreaturen herbeizurufen, geben Sie den Befehl **spawn** in die Konsole ein und setzen dahinter den Namen des gewünschten Monsters. Eine kleine Auswahl:

### Monster

monster_demon_archvile	Arch-Vile-Dämon
monster_demon_cherub	Cherub
monster_demon_hellknight	Hell-Knight-Dämon
monster_demon_imp	Imp
monster_demon_imp_crawler	Kriechender Imp
monster_demon_maggot	Maggot-Dämon
monster_demon_mancubus	Mancubus-Dämon
monster_demon_pinky	Pinky-Dämon
monster_demon_revenant	Revenant
monster_demon_tick	Tick-Spinne
monster_demon_trite	Trite-Spinne
monster_demon_wraith	Wraith
monster_flying_cacodemon	Cacodemon



>>Niki Lauda am FKK-Strand.<<

monster_flying_lostsoul	Lost Soul
monster_zombie_boney	Abgemagerter Zombie
monster_zombie_bernie	Brennender Zombie
monster_zombie_base	Knochengestützte
monster_zombie_commando	Soldaten-Zombie
monster_zombie_commando_cg	Soldaten-Zombie mit Chaingun
monster_zombie_fat	Fetter Zombie
monster_zombie_fat_wrench	Fetter Zombie mit Rohrzange
monster_zombie_fat2	Fetter Zombie 2
monster_zombie_jumpsuit	Zombie in Overall
monster_zombie_maint	Zombie mit gelber Jacke
monster_zombie_maint_no_jaw	Zombie ohne Kiefer
monster_zombie_maint_skinny	Dürrer Zombie
monster_zombie_sawyer	Zombie mit Kettensäge
monster_zombie_suit_bloodymouth	Zombie mit blutigem Mund
monster_zombie_suit_neckstump	Kopflöser Zombie
monster_zombie_tshirt_bald	Zombie mit T-Shirt
monster_zombie_tshirt_blow	Zombie mit blutigem T-Shirt
monster_zsec_machinewgun	Security-Zombie mit MP
monster_zsec_pistol	Security-Zombie mit Pistole
monster_zsec_shield	Security-Zombie mit Schild
monster_zsec_shotgun	Security-Zombie mit Schrotflinte

### Oborotze

monster_boss_cyberdemon	Cyberdemon
monster_boss_guardian	Guardian
monster_boss_guardian_seeker	Guardian Lichtwurm
monster_boss_saboth	Saboth
monster_boss_vagary	Vagary



## BESIEGER

Öffnen Sie die Konsole per **Zirkumflex-Taste** (^) und geben Sie die folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
createunit x	Einheit x erstellen [Entwickler-Modus muss an sein]
daytime x	Tageszeit auf Stunde x setzen
debug 1/0	Entwickler-Modus an/aus
freebuild 1/0	Beliebiges Bauen an/aus
invulnerability 1/0	Unverwundbarkeit an/aus

### Einheitenliste (Auswahl)

AborigenAltar	ExplosiveLab
AborigenHouse	Fiery_Rider
AborigenHouse1	Guardian
AborigenHouseAnim2	GuardianBoss
AborigenHouseAnim1	Heavy_Cavalryman
AborigenPrison	Kahon
AirStone	Khazim
Arc2	Ogre
Archer	Oscar
Arrow	Packhorse
Axe1	RocketMan
Barmaley	SkeletonKing
BigFirePlace	Src1
BigSpider	Viking_Knight
Blacksmith	WereBear
Centaur	Zeppelin
Centaur_Shaman	Zimbabwe
Crossbow_Workshop	

## HOLIDAY WORLD

Hier bekommen Sie kostenlosen Kredit für Ihr Urlaubsparadies. Folgendermaßen gibt's Geld fürs freie Spiel: Öffnen Sie die Datei `global\data/config/SpinButtonDaten.cfg` mit einem Texteditor. In der vierten Zeile stehen die Beschriftung und die verwendeten Werte für die Startgelder. Ändern Sie die ersten Zahlen 50.000/ 50000 in 5.000.000/ 5000000, um das Spiel mit 50 Millionen Credits zu beginnen.

### MEHR GELD IN DER KAMPAGNE:

Öffnen Sie im Ordner `global\data/Szenarien` mit einem Texteditor die zu einer Kampagne gehörige Datei, zum Beispiel `Kap1.1.sze` für die erste Mission. Suchen Sie den Eintrag `StartGeldSpielerDefault` und ändern Sie die Zahl dahinter nach Belieben.

## HEAVEN & HELL

Ob braves Engelchen oder rüdes Teufelchen, folgende Cheats können Sie während des laufenden Spiels eingeben:

Cheat	Wirkung
itsdone	Aktuelle Mission gewinnen
convince	Gewählte Spielfigur bekehren
energy	2.500 Einheiten Seelenenergie erhalten
funnyhermit	Propheten in einen Einsiedler umkehren
endisnear	Mission mit Sinfittut beenden
campaign_unlockorigi	Charakter x freischalten

# KURZ KNACKIG

## RADSPORT MANAGER 2004-2005

Drücken Sie beim Anstieg zu einem Berg zweimal die **Eingabetaste** und einmal die **Esc-Taste** und schon radeln die Jungs mit freiem Oberkörper.

MARTIN ESSER

## MORROWIND

Um Ihre Waffenattribute schnell zu steigern und eine Stufe aufzusteigen, suchen Sie sich einfach einen leichten Gegner (zum Beispiel Kwama-Kundschafter oder Ratte) und attackieren ihn mit dem schwächsten Angriff (zum Beispiel Stahl-Axt mit Stoß, da nur 1-4 Schadenspunkte). Jeder Treffer bringt Erfahrung, wodurch Sie in zwei, manchmal sogar in nur einem Kampf wieder einen Attributpunkt mehr bekommen. Am besten eignen sich Kwama-Königinnen: Die wehren sich nicht, halten aber viel aus.

FABIAN DREYERSDORFF

## THE SIMPSONS: HIT AND RUN



»Schumi verschwand in den Nebeln von Avalon.«

In Level sechs in der Mission sechs („Lasershow“) ist die Zeit sehr knapp bemessen. Vor allem auf dem Rückweg ist es schwierig, rechtzeitig bei den Krustylu Studios anzukommen. Um etwas Zeit herauszuschlagen, sollten Sie Laserstand Nummer 20 (zwischen dem Stand Nr. 19 an der Rampe und Nr. 21 hinter der Schranke) auslassen und erst auf dem Rückweg einsammeln. So startet der Countdown für den Rückweg nämlich erst kurz vor der großen Rampe und nicht schon ganz oben. So sparen Sie etwa 15 Sekunden.

TOBIAS JOHANNSEN

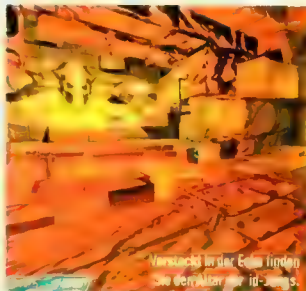
## OBSCURE

Wenn Sie schon Leben verloren haben und dieses nicht mehr auffrischen können, suchen Sie sich einen sicheren Raum und gehen von dort aus weiter. Sie können immer wieder in diesen Raum fliehen, wenn Sie auf ein Monster treffen, vorher geben Sie noch ein paar Salven ab. Diese Taktik bewährt sich besonders beim Einsatz von Granaten. Da diese erst spät explodieren, ziehen Sie sich, nachdem Sie sie geworfen haben, in Ihr sicheres Zimmer zurück. Falls Sie allerdings in einer aussichtslosen Situation stecken, klicken Sie auf der Karte den Sammelplatz an und führen von dort das Spiel weiter.

CHRISTOPHER FISCHER

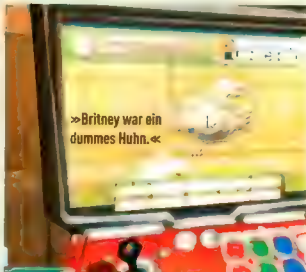
## DOOM 3

Für den Gruselschocker haben wir gleich eine ganze Latte an Eastereggs für Sie ausgegraben: Setzen Sie zu Beginn des Spiels die Grafikdetails auf „high“ oder „ultra“. Jetzt können Sie auf dem Monitor lesen, was der Typ hinter dem Schreibtisch am Empfang in seinen Computer tippt.



»Vorsicht in der Ecke, hinten  
Sie den Alarm der id-Jungs.«

Fahren Sie im letzten Level mit dem Fahrstuhl in die Hölle hinab und tasten Sie sich an der linken Wand entlang. Achten Sie darauf, dass Sie dicht an der Wand bleiben, da sonst die Endsequenz ausgelöst wird. Sie gelangen in eine Sackgasse, in der ein Stein mit dem id-Logo von Kerzen erleuchtet wird. Drücken Sie auf den Stein, damit sich ein Geheimraum zu Ihrer Linken öffnet. In dem Raum finden Sie einen PDA mit den Danksagungen des Entwicklerteams.



»Britney war ein  
dummes Huhn.«

Nachdem Sie Ihren ersten Auftrag bekommen haben, folgen Sie dem Sentry Bot. Machen Sie einen kurzen Abstecher in die Küche, links vor den Toiletten, wo Sie in der Ecke den Spielautomaten mit **Super Turbo Turkey Puncher** finden.

Kleiner Witz am Rande: Wenn Sie alte Cheats aus vorangegangenen Spielen der id-Schmiede in die Konsole eintippen, bekommen Sie ein gutes Gedächtnis bescheinigt (zum Beispiel `idspispopd`, `iddqd`, `idclip`).

# SPELLFORCE: BREATH OF WINTER

Für das aktuelle Add-on des Rollenspiels kriechers haben wir für Sie alle Planfundorte auf allen Multiplayern zusammengestellt. Unser Dank geht an Igor Kukowski, der uns die Tabelle freundlicherweise zur Verfügung stellt.

Pläne der Elfen	Karte	Fundort
Schutzhalle	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand der Karte
Windschutze	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand der Karte
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Schule der Alten	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Eismagierin	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Druidin	Coop14	Truhe vor dem Portal
Eisenlager	Coop16	Im östlichen Ödland am südöstlichen Kartenrand, neben dem verfallenen Turm
Wandern	Coop16	Im östlichen Ödland am südöstlichen Kartenrand, neben dem verfallenen Turm
Huterin	Coop18	Truhe vor dem Portal
Lenyasammler	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Elenhai	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Heilerin	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Frostbringer	Coop6	Truhe beim Feindlager in den Ruinen im Zentrum der Karte
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand
Forster	Marktpl.	Händlerin Ciar
Meisterholzfaller	Marktpl.	Händlerin Ciar
Sägemühle	Marktpl.	Händlerin Ciar
Jägergilde	Marktpl.	Händlerin Ciar
Pläne der Menschen	Karte	Fundort
Getreidefarm	Coop 2	Grang-Lager im Süden in der Mitte am unteren Ende der Karte
Tempel des Lichts	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand der Karte
Kleriker	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand der Karte
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Akademie	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Hypnotist	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Mentalist	Coop14	Truhe vor dem Portal
Rustkammer	Coop16	In den Ruinen im Ödland am nordöstlichen Kartenrand, hinter einem Haus
Landsknecht	Coop16	In den Ruinen im Ödland am nordöstlichen Kartenrand, hinter einem Haus
Paladin	Coop18	Truhe vor dem Portal

Ariaschrein	Coop4	Auf der Halbinsel mit Feilspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Schießstand	Coop4	Auf der Halbinsel mit Feilspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Scharfschütze	Coop4	Auf der Halbinsel mit Feilspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Weißer Hand	Coop6	Truhe beim Feindlager in den Ruinen im Zentrum der Karte
Mittleres Haupthaus	Coop8	Zentrallager am südlichen Kartenrand
Sägemühle	Marktpl.	Händlerin Ciar
Schmelze	Marktpl.	Händlerin Ciar
Rinderzucht	Marktpl.	Händlerin Ciar
Fischerzunft	Marktpl.	Händlerin Ciar
Pläne der Zwerge	Karte	Fundort
Große Waffenkammer	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Verteidiger	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Eisenhaus	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Berserker	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Elite	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Zermalmer	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Zerstörer	Coop14	Truhe vor dem Portal
Schleuderer	Coop14	Truhe vor dem Portal
Sanktarum	Coop16	In den Ruinen im Ödland am nordöstlichen Kartenrand, hinter einem Haus
Altster	Coop16	In den Ruinen im Ödland am nordöstlichen Kartenrand, hinter einem Haus
Waffenlager	Coop16	Im östlichen Ödland am südöstlichen Kartenrand, neben verfallenen Turm
Vernichter	Coop16	Im östlichen Ödland am südöstlichen Kartenrand, neben verfallenen Turm
Kriegspriester	Coop18	Truhe vor dem Portal
Champion	Coop18	Truhe vor dem Portal
Mondsilbermine	Coop4	Auf der Halbinsel mit Feilspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Mondsilberhalle	Coop4	Auf der Halbinsel mit Feilspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Krieger	Coop4	Auf der Halbinsel mit Feilspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Steinwerkstatt	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau“
Werfer	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau“
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand
Pläne der Trolle	Karte	Fundort
Steinmetz	Marktplatz	Händlerin Ciar
Schmelze	Marktplatz	Händlerin Ciar

Pläne der Orks	Karte	Fundort
Wildschwein-zucht	Coop 2	Etwas östlich von der Mitte der Karte, in einem Goblinlager
Ruhmeshalle	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Trommler	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Blutheiligtum	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Brandner	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Dunkle Schmiede	Coop16	Östrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Hornbläser	Coop16	Östrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Veteran	Coop18	Truhe vor dem Portal
Schmitterzelt	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Schamannen-hütte	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Totem	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand
Schmelze	Marktpl.	Händlerin Ciar
Pläne der Dunkel elfen	Karte	Fundort
Pilzfarm	Coop 2	Grang-Lager im Süden in der Mitte am unteren Ende der Karte
Schwarze Schule	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Nekromant	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Arkanum	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Hexenmeister	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Schattenschmiede	Coop14	Truhe vor dem Portal
Todesritter	Coop14	Truhe vor dem Portal
Mondsilbermine	Coop16	Östrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Mondsilberwerkstatt	Coop16	Östrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Kriegsherr	Coop16	Östrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Havok	Coop18	Truhe vor dem Portal
Onyxschrein	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau“
Onyxurm	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau“
Hexenturm	Coop4	Östlich der Elfen/Ork-Plane links von stützigen Porten an einer Felswand
Schattenklinge	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau“
Hexer	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau“
Geistbrecher	Coop6	Truhe beim Feindlager in den Ruinen im Zentrum der Karte
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand
Steinmetz	Marktpl.	Händlerin Ciar
Schmelze	Marktpl.	Händlerin Ciar



# Doom 3

Stoppen Sie die höllische Invasion auf dem Mars, bevor Ihre geliebte Erde den Bach runtergeht. Neben Stoßgebieten und großkalibrigen Wummern helfen Ihnen unsere himmlischen Tipps.

## MARS CITY

Schloss	Code
001	396

### Die Ankunft

Nachdem Sie von Sergeant Kelly Ihren ersten Auftrag bekommen haben, folgen Sie dem Sentry Bot. Machen Sie einen kurzen Abstecher in die Küche links vor den Toiletten, wo Sie einen PDA mitnehmen. Folgen Sie dem Roboter bis zum Aufzug. Rechts steht der Storage Locker 001, welchen Sie Dank Adam Berniches Audiolog aufschließen. Fahren Sie anschließend nach unten.

## MARS CITY UNDERGROUND

Schloss	Code
023	531

### Wo finde ich den Verschwindenen?

Holen Sie sich Ihre Waffe und los geht's zum alten Comm-Building. Steigen Sie die Stufen runter, weiter durch die Tür mit dem Schild „Energy Stabilization“ und folgen Sie dem Weg. Unterwegs öffnen Sie Schrank 023. An dem automatischen Steg biegen Sie links ab und gelangen zu einem Marine, der die Luftschleuse bewacht. Im anderen Gebäude finden Sie Dr. Ishii.

### Zurück zum Security Checkpoint

Nach der Sequenz laufen Sie zurück zum Aufzug und benutzen die Luftschleuse. Auf dem Rückweg überqueren Sie diesmal die automatische Brücke, darunter finden Sie übrigens etwas Material. Um durch die Tür zur „Processing Unit“ zu gelangen, holen Sie sich links auf den Konsolen Frank Delahues Aufzeichnungen. Bei der geöffneten Klappe mit den Kolben holen Sie sich rechts die Schrotflinte und klettern sofort die Leiter wieder hoch, um den Zombies zu entkommen. Nach der ersten Bekanntschaft mit dem vieläugigen Monster gelangen Sie erneut in den Raum mit dem Steg. Bleiben Sie oben und marschieren Sie durch die Gänge – es gibt nur einen Weg. Die Tür zur Security Central

ist verschlossen, Sie bekommen sie per Computer im Büro links daneben auf. Der Aufzug bringt Sie zurück nach Mars City.

## MARS CITY

Schloss	Code
017	347
Weapon Storage	584

### Zurück zum Marine Command

Klettern Sie links über die Leiter. Das Rohrsystem führt Sie in ein Büro, in dem Sie den PDA von Marcus Stanton einsacken. Auf dem Flur rechts wartet auf dem Schreibtisch das Sicherheitsmodul. In den nächsten dunklen Räumen bekommen Sie rechts ein wenig Ausrüstung, links geht's weiter. Gehen Sie durch die Automattür bis zur Infirmary. Knacken Sie Schloss 017, die Nummer bekommen Sie vom Tisch davor. Falls Sie Ausrüstung benötigen, gehen Sie zunächst auf dem Gang unter den Flammen durch, bis zu Bill Tyson. Weiter geht's zum Marine Command. Gegenüber befindet sich die Waffenkammer, die Sie mithilfe von Bills Aufzeichnungen öffnen.

### Treffen mit Bravo Team

Nachdem Ihre Befugnisse heraufgesetzt wurden, gehen Sie zweimal links. Eilen Sie an der Küche vorbei, bis Sie auf einen Sentry Bot treffen, dem Sie folgen. Am Ende der Tour kriechen Sie rechts durch das Loch und finden neben den Überresten von Duncan Mathews Ausrüstung. Unten rufen Sie den Aufzug zur Administration.

## UAC ADMINISTRATION

Schloss	Code
013	586
Martian Buddy	0508

### Zugang zu den Alpha Labs

Folgen Sie den Blutspuren und betreten Sie das erste Zimmer rechts, wo Sie den PDA nehmen und Schrank 013 öffnen. Vor der Tür zu den Alpha Labs liegt E. Webb, der mit Ihnen plaudert. Drehen Sie um zum Empfang, an dem diesmal zwei Imps eine Tür zertrümmern – da gehen Sie durch. In der Data Library nehmen Sie eine starke Waffe zur Hand und benutzen in dem Kabuff rechts den Computer. Gleich darauf werden Sie von einem Pinky angegriffen, die Sie ab jetzt oft sehen. Benutzen Sie die im Moment offene Tür, gehen Sie bei den Säulen rechts und öffnen Sie den Schrank mit dem Code von [www.martianbuddy.com](http://www.martianbuddy.com) – nun besitzen Sie eine Chaingun. Folgen Sie dem gelb illuminierten Gang, gehen Sie in die Execution Offices und über die Brücke. Gegenüber

dem Eingang liegt William Banks mit dem Sicherheitscode zwischen Kerzen. Hinter der Brücke nehmen Sie diesmal die Treppe und bewegen sich am Empfang vorbei zu Herrn Webb.

## ALPHA LABS 1

Schloss	Code
009	752

### Das Bravo Team finden

Bedienen Sie rechts das Terminal, um das Licht anzuschalten und die Türen aufzusperren. Springen Sie durch die zerborstenen Fenster zu der großen Maschine. Oben an den Stufen steht Schrank 009, die Kombination erhalten Sie links im Büro. Auf der anderen Seite benutzen Sie das Panel, damit sich die Serviceluke öffnet lässt und kriechen an dem Laserstrahl vorbei.

### Den Personnel Elevator finden

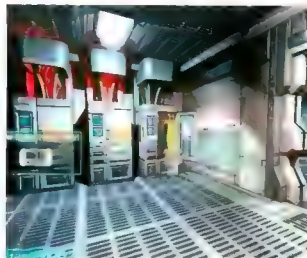
Im Raum EPD Junction 2 versperren Ihnen links Flammen den Weg. Gehen Sie in die andere Richtung zum EPD Particle Emulsifier, von wo aus Sie den Löschvorgang einleiten und nun den Brandherd passieren. Nachdem Sie von den doppelköpfigen Krabblern belastigt wurden, verschwinden Sie durch das offene Bodengitter. Am Hydrocon Condenser laufen Sie über die wegbrechenden Platten. In der Hydrocon Junction öffnen Sie die Security-15-Scheibe an der Säule davor. Gehen Sie am grün dampfenden Hydrogen Syphon vorbei, hinter der Ecke steigen Sie über die Leiter und finden zwischen den Rohren G. Kreiman. Hinter der Maschine liegt Bernie Lipsitzs Sicherheitscode. Damit können Sie bereits die Station verlassen. Schwingen Sie sich durch die Luke runter und eilen Sie an dem anderen Hydrogen Syphon vorbei.

## ALPHA LABS 2

Schloss	Code
038	409
039	102

### Das Bravo Team finden

In den Toiletten gelangen Sie in der Ecke hinten rechts über eine Leiter nach oben, roben durch das Ventilationssystem und lassen sich in den Gang fallen. Um die Ecke betreten Sie das Engineering-Security-Büro und holen den PDA von Andrew Chin. Achtung, auf dem folgenden Gang bleibt Ihnen die Luft weg. Hinter dem MFS Compressor steht Schließfach 038. Auf dem Bedienpult daneben liegen Walter Connors Notizen. Benutzen Sie den Lift. Edwards führt Sie durchs Dunkel zu einer Leiter, wenn Sie ihn beschützen. Schwefeln Sie gleich zu Beginn der Tour



Leicht zu übersehen bei der ganzen technischen Dekoration: Hier finden Sie den Plasma Inducer.



Flüchten Sie vor dem Spinngetier in den nächsten Lift. Ausrüstung bekommen Sie hier ohnehin nicht.



Nachdem Sie die Maschine in Gang gebracht haben, stellen Sie sich auf den Kolben und springen über das Gelände.

kurz nach rechts ab, zwischendurch finden Sie weiteres Material. Erklimmen Sie die Leiter, dahinter steht Behälter 039.

## Alpha Labs Sector 3 finden

Springen Sie an den Stahlträgern vorbei und kraxeln Sie zwischen den Rohren nach rechts. Hier werden Sie von unzähligen Spinnen attackiert. Direkt vor Ihnen fahren Sie per Konsole die Leiter aus, sobald die letzten Kabbeltiere besiegt sind.

## ALPHA LABS 3

Schloss	Code
047	123
048	123
049	123

## Die Fässer wegräumen

Steigen Sie über die Stufen und betreten Sie rechts das Hazardous-Waste-Disposal-Zimmer, wo Sie Mark Lamias Nachschichten einstecken. Per Kran raumen Sie die Fässer weg. Sie sehen rechts an der Anzeige, ob der Greifer korrekt ausgerichtet ist. Durchqueren Sie den gesäuberten Raum und nehmen Sie den Sicherheitsschlüssel an sich. Plündern Sie Schließfach 047 in der Kammer dahinter und nehmen Sie den PDA mit.

## Das Bravo Team finden

Benutzen Sie nun die Sicherheitstür. Bevor Sie die Treppe hinaufsteigen, leeren Sie rechts Schrank 048. In dem Zimmer öffnet sich die Tür erst, nachdem Sie die Spinnen vernichtet haben und ein Ex-Marine hereinstrahlt. Am Ende des rot beleuchteten Gangs liegt Munition, was allerdings einige Gegner anlockt. Nehmen Sie die andere Tür und fahren Sie mit dem Aufzug. Im Heavy Water Ruckoff bekommen Sie es mit zwei Pinks zu tun. Nachdem das Fenster in die Binsen gegangen ist, klettern Sie durch den Rahmen zu Schrank 049.

## ALPHA LABS 4

Schloss	Code
064	651

## Der Weg zur Enpro Plant

Es macht keinen Unterschied, wie schnell Sie vorgehen. Befolgen Sie Dr. Kaczynski. Sie bekommen von ihm Ausrüstung und Sicherheitschef Abrams PDA. Links am Computer öffnen Sie die Vitrinen. Laufen Sie durch die eben abgeschaltete Apparatur, dahinter die Treppen nach oben und geradeaus zu EFR Staging. Nehmen Sie den PDA von Greg O'Brian mit. Falls Sie Nachschub benötigen, befindet sich rechts eine Leiter. Die dortige Ausrüstung erkaufen Sie sich allerdings schwer, denn Sie bekommen von einigen

Hollenkreaturen die Hücke voll. Nach der Schlacht geht eine geheime Luke auf.

## Weichen Weg soll ich nehmen?

Der Weg über die EFR Maschinerie ist mit einigen Hupfeinlagen versehen, dafür tauchen wenig Widersacher auf. Steigen Sie geradeaus auf die Plattform, nachdem Sie durch die soeben aufgeschlossene Tür gegangen sind, sonst ist der Vorteil dahin. Der Weg über die Brücke ist gespickt mit Gegnern, denen Sie allerdings fast überall davonrennen. Zwischendurch kommen Sie auf dem zweiten Weg an Kasten 064 vorbei. Am Ende beider Möglichkeiten treffen Sie auf Spinnenkönigin Vagary. Bleiben Sie auf Distanz und versuchen Sie, den Gegenständen, die sie Ihnen um die Ohren pfeffert, auszuweichen.

## ENPRO FACILITY

Schloss	Code
063	972
Plasma Storage	734

## Military Transmission Card finden

Folgen Sie dem Sentry Bot. Im Raum hinter der Treppe schalten Sie den Feuerlöscher ein und holen sich rechts den PDA von Paul Raad. Halten Sie sich zuerst ganz links. Um die Ecke bekommen Sie eine Plasmagun, die neben einem toten Ingenieur liegt. Nachdem der Bot geparkt hat, gehen Sie links vorbei, wo Ihnen hinten rechts eine Leiter zu mehr Munition verhilft.

## Coolant Rod 2 auswechseln

Rechts von dem Bot klettern Sie die Leiter am roten Blinklicht hoch. Im Kabuff aktivieren Sie die Brücke und nehmen Theresa Chasars PDA, mit dem Sie Schrank 063 öffnen. Über den Steg laufen, den Reaktor umrunden und mit dem Lift im übernächsten Raum in die Tiefe fahren. Im Kontrollraum neben dem Reaktor ersetzen Sie den Kühlstab. Jetzt öffnet sich die zweite Tür weiter oben am Kraftwerk, durch die Sie spazieren. Im Raum Maintenance 3 befindet sich das Plasma-Lager, welches Raad erwähnt. Fluchten Sie ein paar Räume weiter mit dem Aufzug.

## COMMUNICATION TRANSFER

### Die Communication Facility erreichen

Sie erwartet hinter der Tür das raue Klima des Planeten. Um Nachschub zu ergattern, springen Sie links an der Aussichtsplattform vorbei und den Abhang hinunter. Genau in der anderen Richtung benutzen Sie die Luftschleuse. Unten an den Treppen kriechen Sie unter dem Laufgitter in der rechten Ecke durch den Schacht weiter. Die Leiter führt Sie erneut nach draußen. Gehen Sie zweimal links, auf der rechten Seite rufen Sie den Lift.

Gegenüber der Tür zum Power Routing/Control bekommen Sie James Holidays Schlüssel nebst einer Kettensäge. Gehen Sie links in die PRC Maintenance, an der Lava vorbei und erklimmen Sie die Leiter.

## Der Service Lift

Wandeln Sie über das Laufgitter am Steuerpult des Servicelifts vorbei. Halten Sie sich bei der defekten Kabine rechts und gehen Sie ebenfalls rechts durch die Tür, wo Sie Ron Ridge finden und den Lift rufen. Fahren Sie geradeaus bis etwa zur Mitte des Gangs, wo Sie oberhalb einen Laufsteg sehen. Springen Sie dort rauf und laufen Sie nach rechts. Dort finden Sie die Tursteuerung für Station 3, zu der Sie nun fahren. Kurz vor dem Ausgang verließen Sie den Boden unter den Füßen. Sammeln Sie den Flammenhelm auf, verdreschen Sie die Zombies und steigen Sie über die Platten hoch. Spanten Sie draußen den Wagen hinterher und benutzen Sie links die Schleuse.

## COMMUNICATIONS

Schloss	Code
054	746

## Main Communications Raum finden

Fahren Sie in den dritten Stock. In der Lobby schalten Sie die übrigen Bereiche frei. Folgen Sie dem Schild rechts zum Commcenter. Zwischen den Flammen liegt auf den Apparaten Seamus Blakes Notzbuch, das Ihre Zugfrüchte erweitert.

## Zum Satellite Control Center

Verlassen Sie den Raum und öffnen Sie die Tür gleich neben der Treppe zum Ingenieurbereich. Wirkliche Herausforderungen gibt es die nächsten Minuten nicht. Vor der Tür zwischen Comm Systems und Comm Engineering Unit 2 stecken Sie Ben Wolfes PDA ein und gehen geradeaus über die Stufen ins Sicherheitsbüro, wo Sie Spind 054 öffnen. Aktivieren Sie den Sentry Bot – dann weiter durch die Sicherheitstüren. Kehren Sie ins dritte Stockwerk zurück, wo Sie direkt hinter dem Fahrstuhl Rob Finch finden. Der Flur führt zum Satellitenkontrollraum. Ob Sie Verstärkung rufen oder nicht, macht keinen Unterschied.

## Zur Monorail Station

Der zweite Stock ist versperrt. Kämpfen Sie sich durch den ersten Stock bis zum nächsten Aufzug, mit dem Sie erneut ganz nach oben zur Lobby kommen. Verlassen Sie den Komplex durch die Schleuse nebenauf.

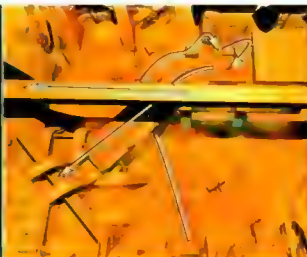
## RECYCLING SECTOR 1

### Zu den Delta Labs

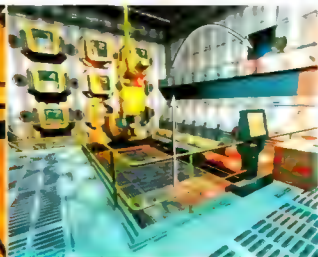
Innen bleibt erst mal die Luft weg. Umrunden Sie rechtsherum die Felsen, gegenüber ist



Der Zugang zur Pumpensteuerung gestaltet sich schwierig. Balancieren Sie über die Rohre zum Kontrollpult hinüber.



Das Tor gegenüber lässt sich nicht öffnen. Steigen Sie über die Kisten auf die Rohre und laufen Sie ins nächste Gebäude.



Lassen Sie den Greifarm das Gefährt verstauen. Wenn die Rampe hochfährt, stellen Sie sich drauf und springen.



die gesuchte Schleuse. Die nächste Luke öffnet sich erst, wenn Sie alle Monster erledigt haben. Dahinter werden Sie von den ersten Revenants erwartet. Raumen Sie oben an der steilen Rampe das Lager leer und gehen Sie über die Treppen. Nehmen Sie den Lift, drehen Sie eine Runde um die Pumpe, bis Sie an der giftigen Schlacke ankommen.

#### Die Pumpe abschalten

Springen Sie am Rand über die Platten durch die Tur. Im Central-Maintenance-Bereich fahren Sie die Leiter aus und schnappen sich Nick Sadoways Ausrüstung. Steigen Sie über die Leiter, marschieren Sie voran bis zum Kessel und lassen Sie sich auf das Rohr unter Ihnen fallen. Balancieren Sie auf die andere Seite und initiieren Sie die Pumpenabschaltung. Durchqueren Sie den vormals versuchten Raum, im angrenzenden Zimmer holen Sie sich rechts die Chaiungun. Schlagen Sie sich zum Toxic Waste Disposal durch, auf den letzten Platten des Fußbodens nehmen Sie keinen Schaden. Greifen Sie sich unbedingt im nächsten Zimmer den Raketenwerfer aus dem Regal, bevor Sie nach draußen eilen. Das Schott gegenüber ist ducht, gehen Sie nach rechts in den Container, wo Sie über die Kisten auf den Laufsteg kraxeln.

### RECYCLING SECTOR 2

Schloss	Code
003	483

#### Den Luftfilter reaktivieren

Begeben Sie sich ins Büro rechter Hand. Benutzen Sie den Computer, um das Pumpensystem zu aktivieren. Der Kolben vor Ihnen trägt Sie nach oben. Nun kommt Ihnen der PDA vom letzten Sektor zugute – öffnen Sie Schließfach 003. Folgen Sie dem Gang, halten Sie sich unten immer rechts bis Sie in die Hazardous Material Control kommen, wo Sie die Gase absaugen. Gehen Sie zurück, halten Sie sich wieder rechts, um zu dem Tor gegenüber zu gelangen. Schreiten Sie durch den gesäuberten Raum, weiter durch die sporadisch erleuchteten Gänge bis zum Lift. Fahren Sie in den Keller.

#### Der Mancubus

Im großen, grün erleuchteten Raum erwarten Sie mehrere Raketen schießende Mancubus. Diese Fleischklopse sind recht langsam, nutzen Sie deshalb die Sprinttaste. Suchen Sie hinter den Säulen Deckung und bleiben Sie auf Distanz. Nach dem Kampf klappt eine Rampe runter. Steigen Sie in den Aufzug. Benutzen Sie so fix wie möglich die drei Terminals am Geländer. Am Gangende gelangen Sie durch die Tür wieder an die Schleuse zur Monorail Bahn.

### MONORAIL

Schloss	Code
054	142
Airtack	826
078 und 079	364

#### Zu den Delta Labs

Holen Sie sich am Bahnsteig das Zubehör und fahren Sie mit dem Zug. Am Haltepunkt liegt Ausrüstung unter den Gleisen. Hinter der Tür steigen Sie rechts über die Stufen, neben denen Sie Gary Ross' PDA einsacken. Gehen Sie durch die Halle nach links, über das Podest zur Treppe – unter die Sie einen Blick riskieren sollten – und nach oben. Dort knacken Sie ein weiteres Schloss 054 mit Charles Hollies' Aufzeichnungen im gleichen

Raum. Zuletzt öffnen Sie die Luftschleuse mit Garys Code und kehren zur Bahn zurück.

#### Nach dem Unfall

Klettern Sie auf den Bahnsteig und benutzen die erste Tur. Beim zweiten Bahnabschnitt lohnt sich ein Ausflug unter die Schienen. Im Kabuff oben an den Treppen holen Sie Karl Cullens PDA, um neue Befugnisse zu bekommen. Am Security Checkpoint hechten Sie durch das zerbrochene Fenster ins Sicherheitsbüro. Lassen Sie die Selbstschussanlage an, solange neue Gegner auftauchen. Raumen Sie währenddessen im Hinterzimmer die Schranke 078 und 079 aus. Die Kombination steht in Karls E-Mails.

### DELTA LABS 1

Schloss	Code
D21	298

#### Wo stulla ich den Strom wieder her?

Heben Sie den PDA von Robert Price auf, der am Geländer liegt. Durch das zerborstene Fenster rechts vor der Tür gelangen Sie zum Delta Systems Control, wo Sie versuchen, die Energieversorgung wiederherzustellen. Im Korridor wirbeln einige Bodenplatten hoch. Zwingen Sie sich durch das Loch zur Main Lobby, wo Sie links durch den Gang laufen. Schnappen Sie sich das Elektronikteil neben der Leiche und kehren Sie zu den Kontrollen zurück.

#### Wo ist der Reactor Control Room?

Klettern Sie zur Lobby an die Stelle, wo das Bauteil lag. Rechts hinter der Tür bekommen Sie Munition, links geht's weiter. Laufen Sie ins Service Warehouse die Treppe runter und dann gleich rechts, wo Sie durch den rot beleuchteten Schacht kriechen. An dessen Ende steht Schrank D21 – hören Sie Price zu. Rennen Sie durch den Service Tunnel und benutzen Sie den Fahrstuhl. Beim Reaktor steigen Sie über die Leiter und verschwinden rechts durch die Tür, wo Sie den Strom endgültig wieder anstellen.

#### Das Main Portal finden

Durch das Tor hinter Ihnen gelangen Sie zu nächst nicht, nehmen Sie die andere Tür und steigen Sie nach oben. Auf der Plattform über dem Reaktor liegt Brian Mora, der die Zugriffsrechte hatte. Über einen weiteren Service Tunnel, einen Lift und einen gewagten Sprung die kaputte Treppe runter, gelangen Sie einige Räume später zu dem Platz, an dem Sie das Ersatzteil gefunden haben. Kehren Sie zur Lobby zurück, wo nun die Aufzüge funktionieren.

### DELTA LABS 2A

Schloss	Code
112	538
Office Abrams	931
116	972
114	715

#### Strom für den Teleporter

Gegenüber dem Aufzug geht's zur Main Lobby, in der Sie rechts den Aufzug in den zweiten Stock nehmen. Im Records Office liegt Peter Raleighs PDA auf den Schreibtischen. Schrank 112 können Sie erst öffnen, nachdem Sie im Patiententrakt Frank Cinders besucht haben. Gehen Sie zunächst geradeaus zu Delta Labs Sector 4. Springen Sie über den Krempel am Boden. Lassen Sie sich dekontaminieren – nun bekommen Sie ein neues Ziel.

#### Wo ist der Plasma Inducor?

Kehren Sie zur Kreuzung zurück und gehen Sie in Sector 3. Laufen Sie an der Sicherheitsabteilung links durch das Labore. Holen Sie per Grefarm ein Behältnis heraus, geben Sie Befehl zum Zurückbringen und stellen Sie sich auf den Behälter. Oben springen Sie auf den Sums und krabbeln durch den Ventilationschacht. Im Korridor darunter knacken Sie Abrams Büro und klauen seine BFG9000. Am anderen Ende des Flurs befindet sich das Sicherheitsbüro, von dem aus Sie die Gase absaugen. Schließfach 116 öffnen Sie mit dem Code, der im Notebook vermerkt ist. Benutzen Sie einen Raum weiter die Computer, um die Schlosser zu öffnen. Jetzt geht's in Sector 2. Halten Sie sich rechts, in der zweiten Zelle war Frank eingesperrt. Gehen Sie die Treppe ganz nach oben. Vor Andy Changs Büro schauen Sie rechts in den Serverraum und klauen das benötigte Teil. Öffnen Sie Schrank 114. Kehren Sie zum Teleporter Control Lab zurück, wo Sie das Teil verbauen und beamen Sie sich weg.

### DELTA LABS 2B

Schloss	Code
103	259
216 und 217	624
213	371
666	372
Storage Area 7	725
Martian Buddy	0508
Level 3	463

#### Auf zum Hauptportal!

Gehen Sie rechts herum in das Observationszimmer, wo Sie eine Zugangskarte von den Sitzen nehmen. Öffnen Sie das Schloss damit. Die Terminals lassen Sie im wahren Sinne des Wortes links liegen, holen sich im Korridor den PDA von Francis Enkson und leeren Schrank 103. Durchqueren Sie die blutverschmierten Räumlichkeiten und warten Sie bei den Flammen, bis sich die blockierte Sicherheitstür öffnet und fahren Sie mit dem Aufzug hoch. Auf der Galerie verdunsten Sie sich schleunigst nach rechts in den Schacht, wenn Sie sich nicht mit dem Arche-Vile anlegen wollen. Dr. Michaels gibt Ihnen eine Kombination für die Schranke 216 und 217. Robben Sie unter dem Schrott durch und gehen Sie durch die Tür zur Stasis Chamber – nachdem alle Angreifer erledigt sind.

#### Alternativer Weg in den zweiten Stock

Gehen Sie rechts in das dunkle Areal. Wenn Sie den Transporter aktivieren, haben Sie durch den beleuchteten Behälter wenigstens etwas mehr Licht. Folgen Sie den Schienen bis zur Stasis Transfer Control. Öffnen Sie Schrank 213 und stapfen Sie weiter am zweiten Streckenabschnitt entlang. Sie landen am Lift Access, gleich neben der Stasis Chamber. Fahren Sie hoch. In der Analysis Control nehmen Sie hinter der Steuerkonsole den PDA von Larry Bullman mit. Lassen Sie die Finger von der Kiste 666. Laufen Sie über die dunkle Galerie bis zu Elisabeth McNeils Büro und klauen Sie deren Unterlagen. Zunächst öffnen Sie den Lagerraum 07 nebenan, in dem Sie nochmals den Martian-buddy-Code verwenden, und gehen Sie anschließend durch die Schleuse.

### DELTA LABS 3

Schloss	Code
386 und 387	836
317	841

### Der erste Teleporter

Gehen Sie um die Ecke in die Security Station 1, wo Sie den Rechner benutzen. Laufen Sie an den Toiletten vorbei und sacken Sie vom Schreibtisch Frank Cerasano PDA ein. Verlassen Sie rechts den Raum, überqueren Sie den Flur und gehen Sie in den Chamber 1 Control Raum. Nehmen Sie Herrn Lees Notizbuch vom Pult und öffnen Sie Chamber 1, in der Sie sich dekontaminieren lassen. Knacken Sie mit seinen Aufzeichnungen Schrank 386 und 387. Links den Teleporter aktivieren, nach Zielforten suchen und Pad 2 wählen.

### Der zweite Teleporter

Im nächsten Raum vor Ihnen suchen Sie das Kabuff auf und öffnen per Software das Schloss. Im Terminal Processing klettern Sie durch das Loch im Boden. Am Ausgangspunkt nehmen Sie rechts die Treppe zum zweiten Teleporter. Punkt 3 im Lager wählen.

### Der dritte Teleporter

Laufen Sie an der schmelzenden Brücke vorbei zum Sicherheitsbüro, gehen Sie nach links auf den Steg und klettern Sie in die Tiefe, um die dritte Kammer zu öffnen. Gehen Sie zurück und betreten Sie die Kammer. Sie sehen Betrüger gerade noch in den Teleporter verschwinden. Ihm zu Pad 1 folgen.

## DELTA LABS 4

Schloss	Code
104	579

### Die Hell Knights

Gehen Sie durch die blutigen Korridore. Betreten Sie den Glaskasten links. Schauen Sie auf den Monitor und öffnen Sie Schrank 104. Nebenan werden Sie von zwei Hell Knights erwartet. Verschließen Sie alles, was Sie haben – danach verlieren Sie es ohnehin

## HELL

### Wo finde ich den Soul Cube?

Sammeln Sie die Ausrüstung ein. Schweben Sie über den blauen Strahl nach oben. Hinter den Mauersteinen liegen ein paar Rüstungsplatten. Wenn der Hell Knight auftaucht, in die Seitenkammern sprinten, wo Munition und Rüstung verborgen sind. Bevor Sie weiter-schreiten, holen Sie am Ausgang rechts unter den Steinen die Motorsäge. Treten Sie bei den schwebenden Steinen nicht auf die Symbole, sonst tauchen weitere Ungetume auf. Die Gitter senken sich, nachdem Sie die Hölle nörpert dezimiert haben. Rennen Sie an dem Mancubus schlichtweg vorbei zu der Plasmakanone. Kummern Sie sich um Berserkermodus vorrangig um die schweren Brocken und folgen Sie der Zeichenkette am Boden. Unter dem Hammer hindurch rennen. Den nächsten Mancubus entkommen Sie nicht so einfach

### Der Leibwächter

Erliegen Sie die fliegenden Sucher des Wächters, der daraufhin neue produziert. In dieser Phase ist er verwundbar, wenn Sie auf die leuchtende Stelle über dem Rücken feuern. Setzen Sie den Raketenwerfer ein, es liegen genug Raketen verstreut umher

## DELTA LABS 5

### Flucht aus den Delta Labs

Sammeln Sie alle Waffen auf und klettern Sie unter die Laufgitter. Entgegengesetzt zur Schleuse bekommen Sie eine Kettensäge. Biegen Sie vor der Brücke rechts ab und kraw-

zeln Sie den Fahrstuhlschacht hoch. Den Soul Cube so oft wie möglich einsetzen. Im Service Tunnel holen Sie sich aus den Kisten neben den Stufen die Schrotflinte und gehen gegenüber durch die Tür. Einen Stock höher finden Sie Swann. Nebenan krabbeln Sie wieder unter den Fußboden. Wechseln Sie bei der Leiter einen Zwischenboden nach oben. Fahren Sie die Leiter aus und fluchten Sie links durch die Tür.

## CENTRAL PROCESSING

Schloss	Code
452	571
Lab A	627
669	468

### Wo finde ich das Tastenfeld?

Räumen Sie Schließfach 452 aus. Schauen Sie kurz nach rechts in den Sicherheitsbereich, wo Sie die Kameras durchschalten, um den Lab A Code zu lesen. Schlagen Sie die entgegengesetzte Richtung ins Lab A ein und durch den gelben Korridor. Im Meeting Room sacken Sie Charlie Haskells Notizen und hinter dem Tor den Raketenwerfer ein. Neben der Zugangstür benutzen Sie den Lift, drehen sich nach rechts und gehen ganz nach hinten zum nächsten Fahrstuhl. Metzeln Sie sich durch den dritten Stock bis zu Schrank 669, den Sie dank Haskell knacken. Daneben stecken Sie das Bedienfeld ein und machen sich Richtung Startpunkt auf. Hinter der neuen Tür wartet noch ein Aufzug, der Sie zum Ausgang bringt

## CENTRAL SERVERBANKS 1

### Wie stoppe ich Sarge?

Stellen Sie sich den Gegnerhorden, bis die Tür zur Brücke offen ist. Sie können gleich zur Server Bank weiter, wobei im Lager einige gute Sachen liegen. Im Serverbanks-Bereich laden Sie den Soul Cube auf und holen sich Steve Tholoses PDA, mit dem Sie die Brücke auf Central Processing ausrichten. Sarge erwartet Sie dort. Halten Sie sich von den Säulen fern und stellen Sie sich nicht an den Rand, da die Platten unvermittelt verschwinden. Fluchtweg ist ein Ventilationsschacht in einer der seitlichen Buchten.

## SITE 3

### Das Sicherheitssystem abschalten

Gehen Sie nach links und gleich wieder rechts durch die Garage zum Artifact Receiving. Passieren Sie die Kerzen sowie dampfenden Apparaturen und steigen Sie die Leiter runter. In der Lab Section 2 steht in einer dunklen Ecke eine Leiter. Klettern

Sie hinauf und springen Sie hinter der Tür runter, wo Sie Dr. Rogers' PDA erhalten. Zurück geht's durch die Tür, rechts entlang und die nächste Abzweigung links. Gehen Sie am Garagenzugang vorbei zur hinteren Sicherheitstür. Nehmen Sie am Steg rechts die Leiter, falls Sie Zubehör benötigen. Fahren Sie anschließend mit dem Lift. Durch das Stockwerk rennen und den Frachter rufen. Neben der Treppe vor dem Gedarm klafft nun ein Loch. Gehen Sie in die Garage und fahren Sie mit dem Frachter davon.

## CAVERNS AREA 1

### Zu den tieferen Ebenen

Laufen Sie um die Kabine herum, die Stufen nach oben. Am Transportlift angekommen, stiefeln Sie neben das Gebäude, aktivieren Sie die Leiter und steigen über die gelben Träger in das Büro ein. Dort reaktivieren Sie den Lastentransport und rufen unten am Schacht die Plattform

### Das Hölle nörpert zerstören

Laufen Sie zwischen der Lava durch und lassen Sie die Leiter runter. Klettern Sie durch das Büro aufs Dach, wo Sie am Ende des Stiegs die anderen Leitern nach unten nehmen. Das letzte Stück springen Sie über die beweglichen Plattformen. Hinter den Rohren kauft J. Katayama, der Ihnen neue Rechte verpasst. Fahren Sie an den Rohren die Leiter aus und kehren Sie zum Environmental Monitoring zurück. Gehen Sie durch den Konferenzraum nach draußen, laufen Sie durch den Stollen und drehen Sie den Kran 90° zur Seite, sodass Sie auf die andere Seite hüpfen können. Das Problem mit dem verschlossenen Lift lost sich von selbst. Am Fuß des Krans vorbei und den letzten Fahrstuhl benutzen.

## CAVERNS AREA 2

### Das Hölle nörpert zerstören

Bei diesem Level heißt es vor allem. Ballern. Schalten Sie den Generator vor der Ausgrabungsstätte nicht ein. Nehmen Sie den Sicherheitsschlüssel, mit dem Sie die Vorratskammer am Start plündern. Bei den großen Spinnenweben biegen Sie nach rechts ab, werfen den Generator an und verdundeln sich

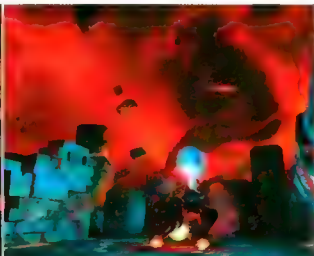
## PRIMARY EXCAVATION SITE

### Das Hölle nörpert zerstören

Steigen Sie nach unten. Die Steine hinter dem Sarkophag raumen sich wie von Geisterhand weg. Der Endgegner ist leicht besiegt: Benutzen Sie die BFG9000, um seine Handlanger zu dezimieren, bis der Soul Cube aufgeladen ist. Nur durch den Würfel fügen Sie dem Cyberdemon Schaden zu. ANSGAR STEIDLE



Hopfen Sie möglichst an den Symbolen vorbei. Bei Berührung tauchen diverse fliegende Schweine auf.



Schießen Sie auf die blaue Blase auf dem Rücken des Leibwächters, wenn er seine neuen „Sucher“ ausspuckt.



# Die Sims 2

Die Sims sind wieder da! Die vielen neuen und spannenden Optionen sorgen für wochenlangen Spielspaß. Wir helfen Ihnen und Ihren digitalen Schützlingen mit unseren Tipps auf die Sprünge.

## Basiswissen

**Speichern:** Alles was Sie in den einzelnen Nachbarschaften anstellen, wird dort gespeichert. Es gibt keine Möglichkeit, die Nachbarschaft zu laden. Das Spiel auf den Grundstücken können Sie manuell speichern. Automatisch wird nur gespeichert, wenn Sie das Haus mit dem Taxi verlassen oder zur Nachbarschaftsansicht zurückkehren. Es gibt keine explizite Lade-Funktion – Sie können jedoch zurück zur Nachbarschaft gehen, ohne zu speichern. Dann sind alle Aktionen und Veränderungen seit der letzten manuellen Speicherung verloren.

**Vorsicht:** Unsere Tipps wurden mit der Testversion v1.0.0.909 erstellt. In dieser Version gibt es einige kleine, aber leider auch einen schwerwiegenden Fehler: Stellen Sie keine Stühle mit Tischen davor in Zimmerecken. Es kann passieren, dass Ihr Sim dort hängen bleibt! Selbst Wandeeinreißen und Möbelerücken helfen da nicht weiter. Mit großer Wahrscheinlichkeit ist dieser Fehler in der Verkaufsversion behoben.

**Tutorials:** Wir empfehlen auch Sims-Veteranen einen Blick in die zwei Tutorials „Jenseits der Grundlagen“ zu werfen. Als absoluter Sim-Anfänger spielen Sie alle Einführungsspiele.

## DIE CHARAKTEREIGEN SCHAFTEN

### Wie soll ich meinen Charakter wählen?

Es gibt keine guten und schlechten Charaktere – nur leicht und weniger leicht zu spielende. Für den Anfang empfehlen wir ausgewogene Charaktere ohne Extremwerte (0 oder 10). Wer keine Punkte vergeben mag, sucht sich einfach ein Sternchen aus.

### Schlampig – ordentlich

Ob Ihr Sim sauber und ordentlich oder ein totaler Schlampier ist, äußert sich täglich. Ordentliche Sims stellen Geschirr weg, spülen ab, legen Bücher zurück ins Regal und essen munterlich. Ist Ihr Schützling schlampig, müssen Sie entweder einen ordentlichen Mitbewohner haben, der hinter Ihnen herputzt, sich Personal leisten oder manuell aufräumen. Unser Tipp: Verschwenden Sie nicht zu viele Punkte auf Ordentlichkeit.

### Introvertiert – extrovertiert

Extrovertierte Sims haben es sehr viel leichter, Freunde zu finden. Entsprechend hoch ist aber auch das Bedürfnis, in Gesellschaft zu sein. In sich gekehrte Sims haben es natürlich etwas schwerer, Bekanntschaften zu machen. Sie verfallen aber auch nicht sofort in Depressionen, wenn sie einen Tag lang keine Freunde zu Gesicht bekommen haben.

### Faul – aktiv

Faule Sims legen keinen gesteigerten Wert auf körperliche Anstrengungen. Ein bequemes Sofa ziehen sie jederzeit einer wilden Tanzorgie vor der Stereoanlage vor.

### Ernst – verspielt

Alles was mit Spiel und Spaß zu tun hat, bereitet einem verspielten Sim Freude. Die ernstesten Aktivitäten nur schwer mit anderen Sims durchführbar sind, haben es die verspielten Charaktere leichter. Egal ob alleine am Computer oder in Gesellschaft: Wer einen verspielten Sim hat, muss sich um mangelnden Spaß keine Sorgen machen.

### Mürrisch – nett

Wie im echten Leben. Wer stets schlecht gelaunt und unfreundlich ist, hat es mit sozialen Kontakten nicht gerade leicht. Netze Sims sind zugänglich und haben von Anfang an bessere Chancen bei den Nachbarn. Sie ernsten mehr Zuneigung und haben es auch entsprechend leicht, einen Partner zu finden.

## DIE GRUNDBEDÜRFNISSE

### Hunger

Jeder Sim muss essen. Im Gegensatz zum ersten Teil müssen Ihre Schützlinge jetzt auch darauf achten, was und vor allem wie viel sie essen. Wenn Ihr Sim ständig ungesunden Fraß in sich hineinstopft, ohne dass er so richtig hungrig ist, setzt er Fett an. Dagegen hilft nur Sport!

### Komfort

Komfort gibt es in Badewannen, auf guten Toiletten, in Betten und natürlich auf allen Sitzmöbeln. Richten Sie sich von Anfang an komfortabel ein, denn bedrückt sich dieses Bedürfnis im täglichen Leben von ganz allein.

### Harndrang

Regelmäßige Gänge zum stillen Örtchen mindern den Harndrang. Gehen Sie auch vor der Nachtruhe noch einmal aufs Toilettchen, damit Sie nicht mitten in der Nacht aufstehen müssen.

### Energie

Wenn der Akku leer ist, ist es Zeit fürs Bett. Ein Nickerchen auf dem Sofa oder ein Espresso spenden kurzfristig etwas Energie, können aber die Nachtruhe nicht ersetzen. Gehen Sie rechtzeitig ins Bett – sonst kollabiert Ihr Sim oder schläft gar im Stehen ein. Kaufen Sie Ihren Schützlingen ein gutes Bett mit hohem Energiewert, um selbst nach einer kurzen Nacht wieder topfit zu sein.

### Spaß

Spaß muss sein! Je nach der Natur Ihres Sims helfen Ihre Computerspiele, die Lektüre eines Buchs, Fernsehen, Tanzen oder der Kontakt zu Mitmenschen. Sorgen Sie nicht für ausreichend Belustigung, werden Ihre Sims schnell depressiv.

### Freunde

Sims haben ein ausgeprägtes Verlangen nach sozialen Kontakten. Jede positive Interaktion mit anderen Sims befriedigt dieses Bedürfnis. Oft reicht es bereits, wenn andere Sims nur anwesend sind. Wenn Sie keine Zeit haben, Freunde einzuladen, rufen Sie wenigstens an und plaudern ein wenig. Gesellschaft befriedigt dieses Bedürfnis teilweise schon während der Arbeitszeit.

### Hygiene

Duschen, Baden und Handwaschen sorgen für Sauberkeit. Gewöhnen Sie sich eine mor-

# Die Laufbahnen

Jeder Sim ab dem Teenager-Alter muss sich für eine Laufbahn entscheiden. Die Wahl ist endgültig und bestimmt maßgeblich die Wünsche und Ängste Ihres Sims.

### Ruhm

Beruflicher Erfolg und Statussymbole stehen hier ganz oben auf der Wunschliste. Da viele Wünsche rein materieller Natur sind, häufen sich schnell die Laufbahnpunkte. Wird für die nächste Stufe im Job ein Erfahrungspunkt benötigt, wird dieser mit Sicherheit als Wunsch auftauchen.

### Wissen

Diese Bücherwürmer sind nur durch wachsendes Wissen zu Frieden zu stellen. Neben dem unermesslichen Drang, die Fähigkeiten auszubauen, nischen sich auch eigenartige Wünsche wie die Begegnung mit Geistern und die Entdeckung von UFOs darunter.

### Familie

Die Gründung und Erweiterung der eigenen Familie liegt diesen Sims am Herzen. Wer richtig viele Punkte holen will, schickt den Familien-Sim zunächst solo ins Rennen. Die erfolgreiche Partnersuche lässt das Laufbahnkonto schnell ansteigen. Anschließend muss so schnell wie möglich Nachwuchs her.

### Romantik

Bei Romantikern dreht sich alles um soziale Kontakte – soziale Kontakte. Der Job ist zweitrangig, solange das Bett in der Nähe bleibt. Familiengründungen mit Romantikern sind schwer – schließlich hat ein erfolgreicher Casanova so viele. Einen im Feuer, dass es schwer ist, den Überblick zu behalten. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihr Profi-Liebhaber den Wunsch hat, mit dem, Rind oder gar mehr Sims in der Kiste zu landen. Nacheinander, versteht sich!

### Ruf

Diese Laufbahn verlangt Ihnen immense soziale Fähigkeiten ab. Sie müssen am laufenden Band Freundschaften knüpfen und erhalten. Natürlich passen hier am besten Politik- und Sport-Karrieren.

gendliche Dusche an, um das Hygienebedürfnis zu befriedigen. Wenn es in der Wohnung brennt oder Ihr Sim Sport treibt, sinkt der Hygienebalken drastisch. Ist der Wert sehr niedrig, fängt der Sim an zu stinken. Dieser Zustand ist für soziale Kontakte jeder Art tödlich!

### Umgebung

Ihre Sims haben es gerne hübsch um sich herum. Ausreichend Sonnenlicht durch die Fenster und eine gute künstliche Beleuchtung bei Nacht sorgen für eine angenehme Umgebung. Hochwertige Einrichtungsgegenstände und Dekorationen steigern den Wert weiter. Müll, dreckiges Geschirr und Putzen vor der Dusche machen Räume unattraktiv.

### Mehrere Bedürfnisse gleichzeitig befriedigen

Es gibt jede Menge Möglichkeiten, mehrere Bedürfnisse gleichzeitig zu befriedigen. Wer zum Beispiel sein leckeres Abendessen gemeinsam mit Freunden in einer hübsch eingerichteten Küche einnimmt und dabei noch auf einem komfortablen Stuhl sitzt, erfüllt gleich vier Bedürfnisse auf einmal. Oft lohnt es sich, hochwertige Einrichtungsgegenstände zu kaufen, da diese oft mehrere positive Eigenschaften haben. Billige Sessel ha-

# Am Telefon

Das Telefon ist Dreh- und Angelpunkt aller Sims-Kontakte und ein unverzichtbarer Einrichtungsgegenstand. Wie sagen Ihnen, was Sie anrufen können und was Ihnen das bringt. Übrigens: Telefonrechnungen gibt es bei den Sims zum Glück nicht.

**Sims anrufen:** Rufen Sie einen Bekannten an, um ihn einzuladen oder einfach nur zu plaudern.

**Service:** Hier erreichen Sie die unterschiedlichen Dienstleister. Hausmädchen und Gärtner kommen regelmäßig ins Haus. Kindermädchen können Sie zu Ihren Arbeitszeiten oder spontan bestellen. Handwerker, Kammerjäger und Barkeeper werden jeweils nur bei aktuellem Bedarf bestellt. Beim Adoptionsdienst können Sie ein Kind adoptieren – nicht Ihren Nachwuchs loswerden. Wenn Sie finanziell gut dastehen, überlässt man Ihnen ein Kind. Vorsicht: Dieser Entschluss kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn der Adoptionsdienst bei Ihnen vorbeikommt, können Sie sich zwischen einem Baby, einem Kleinkind oder Kind entscheiden.

**Notdienste:** Über diese Option erreichen Sie Polizei und Feuerwehr, die Sie im Falle eines Einbruchs oder

eines Feuers brauchen. Ein guter Sim-Haushalt verfügt jedoch über Rauchmelder und Alarmanlagen, was einen manuellen Anruf überflüssig macht.

**Arbeit:** Rufen Sie Ihren Boss an, wenn Sie kündigt oder sich krank melden wollen.

**Lieferant:** Bestellen Sie hier Lebensmittel für den Kühlschrank oder eine 40-\$-Pizza. Wer sich die Liefergebühren von 50 \$ für den Lebensmittellieferanten sparen möchte, fährt selber mit dem Taxi zum Einkaufen.

**Taxi:** Hier können Sie ein Taxi bestellen, um mit anderen Sims zu einem öffentlichen Grundstück zu fahren. Die Zeit bleibt während Ihrer Abwesenheit stehen. Sie kommen zur exakt gleichen Uhrzeit wieder in Ihr Haus zurück. Ausflüge sind eine gute Möglichkeit, um Freundschaften außer Haus zu pflegen. Nebenbei können Sie sich erholen oder shoppen.

**Party veranstalten:** Laden Sie Ihre Freunde und Nachbarn zu einer Party ein – entweder zum Geburtstag, zur Hochzeit oder einfach mal so. Sie können bis zu acht Leute einladen. Sorgen Sie am besten vorher für einen Barkeeper und eine Pizza, damit für das leibliche Wohl der Gäste gesorgt ist.

**Direktor einladen:** Wer schulpflichtige Kinder im Haus hat, kann den Direktor zum Abendessen einladen. Nur wenn Ihr Haus gut ausgestattet ist und Sie einen gewissen Reichtum nachweisen können, wird man überhaupt in Betracht ziehen, Ihr Kind in der Privatschule aufzunehmen. Räumen Sie auf und machen Sie ein gutes Abendessen, bevor der Direktor erscheint. Wer ausreichend Eindruck schindet, darf sein Kind auf die elitäre Privatschule schicken.

ben nur einen Komfortwert. Wer jedoch tiefer in die Tasche greift, bekommt neben größerer Bequemlichkeit gleich noch einen positiven Effekt auf die Umgebung hinzu

## DIE FÄHIGKEITEN

Jeder Sim kann Fertigkeiten erlernen und bis zur Perfektion trainieren. Wir sagen Ihnen, was Sie wie üben und wofür Sie es brauchen

### Kochen

Ein guter Koch bereitet bessere und nahrhaftere Mahlzeiten zu. Kochpunkte erlernen Sie beim Arrangieren Ihrer täglichen Nahrung automatisch. Wer gezielt und schnell zum Starkoch werden will, kann sich vor die Glotze setzen und SchlemmerTV schauen oder zu einem Buch greifen. Je weiter Sie als Koch aufsteigen, desto aufwendigere Gerichte können Sie zubereiten. Ihre Gäste werden Ihre Kochkunst zu schätzen wissen. Kinder können bereits mit der Spielbackerei Erfahrung sammeln

### Mechanik

Wenn der Fernseher den Geist aufgibt, das Klo verstopft ist oder aus der Stereoanlage nur noch Rauchschwaden aufsteigen, ist handwerkliches Geschick gefragt. Gute Mechaniker können im Handumdrehen alles im Haushalt reparieren und lernen dabei weiter. Wer noch keinerlei Erfahrung hat, sollte einen Handwerker rufen, um Schäden zu beseitigen. Greifen Sie lieber zur Fachlektüre im Bucherregal, statt sich einen saftigen Stromstoß am kaputten Computer einzufangen

### Charisma

Um die Ausstrahlung zu verbessern, proben Sie vor dem Spiegel Ihre Redekünste. Alter-

nativ können Sie auch Romantik üben – bei- des steigert Ihr Charisma. Kleinkinder können schon früh ihr Charisma steigern, indem sie mit dem „Wackel-Wanncchen“ spielen.

### Körper

Sportliche Aktivität baut nicht nur überschüssige Fettpolster ab, sondern stählt auch den Körper. Wenn Job oder Ego nach mehr Muskeln und einem Waschbrettdaub verlangen, machen Sie Yoga, üben Sie am Hometrainer, vor dem Fernseher oder der Stereoanlage. Wer einen Pool sein Eigen nennt, steigert ganz nebenbei die Fitness.

### Logik

Schon in frühen Jahren trainieren Kleinkinder mit dem magischen Modellbaukasten ihre Logik. Erwachsene greifen zur Tageszeitung und lösen das Kreuzworträtsel. Für intensives Training schaffen Sie sich ein Teleskop oder ein Schachspiel an. Am Tag bringt der Blick durch das Teleskop natürlich nichts – Sie müssen schon warten, bis es dunkel ist. Das Schachbrett ist hervorragend geeignet, um mit Freunden zu spielen. So befriedigen Sie die Bedürfnisse Spaß, Komfort, Freunde und lernen nebenbei noch was

### Kreativität

Ihrer Kreativität können Sie mit allerhand künstlerischen Tätigkeiten frönen. Malen Sie ein Bild oder Stillleben an der Staffelei, schreiben Sie am Computer einen Roman oder hauen Sie am Klavier in die Tasten. Fertige Bilder können Sie verkaufen oder an die Wand hängen. Romane bringen – entsprechendes Talent vorausgesetzt – schon mal einige Tausend ein. Wenn Sie künstlerisch noch unbeleckt sind, werden unfreiwillige

Mithörer kaum von Ihrem Geklimper auf dem Klavier begeistert sein. Gute Spieler ziehen jedoch Scharen von Zuhörern in ihren Bann. Die Kleinen können schon kirschend am Xylophon ihre Kreativität fordern

### Bauberkeit

Diese Fertigkeit lernen Sims beim täglichen Hausputz. Egal ob Sie die Toilette schrubben, die Dusche reingen oder den Herd abwischen. Um der Fähigkeit auf die Sprünge zu helfen, müssen Sie zum Bucherregal greifen.

## WÜNSCHE UND ÄNGSTE

### Wünsche und Ängste „festhalten“

Mit einem Rechtsklick können Sie je einen Wunsch und eine Angst festhalten. Machen Sie von dieser Funktion ausführlich Gebrauch! Halten Sie besonders wertvolle Wünsche fest, von denen Sie meinen, dass sie in naher Zukunft zu erfüllen sind. Verfahren Sie bei Ängsten so, dass Sie die unwahrscheinlichste Angst festhalten.

### Belohnungen

Im Laufe der Zeit fällt sich Ihr Laufbahnkonto. Erfüllte Wünsche tragen zum allgemeinen Wohlbefinden bei und ermöglichen es anderen, spezielle Gegenstände aus dem Laufbahnkatalog zu kaufen. Sie bezahlen mit Laufbahnpunkten statt mit Geld. Was die einzelnen Belohnungen bringen und wie Sie sie effektiv einsetzen, erfahren Sie im Kasten Laufbahnbewohnungen.

### Ängste und ihre Folgen

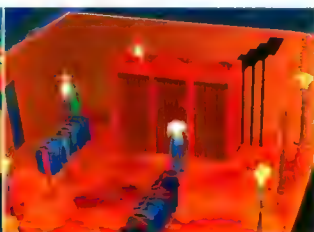
Wird ein Sim mit einer Urangst konfrontiert, kostet das nicht nur Punkte, sondern stürzt den armen Wurm auch gleich noch in eine tie-



Typisch Frau! Keine Ahnung von Mechanik, aber am kaputten Geschirrspüler rumfummeln. Die Folge: ein saftiger Schlag.



So ist's brav – wenn Mama dem Nachwuchs beim Geklimper auf dem Xylophon zuschaut, lernt der Sprössling schneller.



In der Kabine geht's grad heiß her. Ein Tachtelmechtel in der Öffentlichkeit bringt Ihnen den Applaus der Umstehenden ein.



fe Sinnkrise. Unser Tipp: Speichern Sie wenigstens einmal am Sim-Tag ab. Geschieht im Laufe des Tages etwas wirklich Schreckliches, können Sie einfach ohne zu speichern in die Nachbarschaftsansicht gehen und den Tag noch einmal spielen. Ganz harte Sims-Spieler nehmen das Leben natürlich wie es kommt.

## SOZIALE INTERAKTIONEN

### Leute kennen lernen

Wenn Sie einen neuen Sim in die Nachbarschaft bringen, kommen bereits am ersten Tag automatisch einige Nachbarn vorbei. Begrüßen Sie alle und schwatzen Sie ein wenig. So ist der erste Kontakt hergestellt. Ganz im Gegensatz zum echten Leben scheinen Sims als allererstes Telefonnummern auszutauschen. Sobald Sie jemanden begrüßt haben, ist dieser Sim auch telefonisch erreichbar – sofern er einen Apparat besitzt. Gleiches gilt für E-Mail-Kontakt am Computer.

### Zufallsbegegnungen

Werfen Sie hin und wieder einen Blick auf die Straße. Mehrmals täglich laufen Nachbarn an Ihrem Haus vorbei. Wenn Ihnen der Sinn nach etwas Kommunikation steht, müssen Sie die Leute nur abfangen und begrüßen.

### Freunde im Haus

Jeder begrüßte Sim fühlt sich bei Ihnen sofort wie zu Hause. Ehe Sie sich versehen, ist das Bad blockiert und ein fast Unbekannter hockt in Ihrem Whirlpool. So sind die Sims nun mal. Wird Ihnen das Treiben zu bunt, verabschieden Sie sich einfach von allen.

### Servicepersonal

Eine geniale Neuerung in *Die Sims 2* ist, dass alle Figuren ansprechbar sind. Wer gerade einsam ist, kann mit dem Zeitungsjongler, dem Postboten oder dem Mechaniker plaudern. Während der Arbeitszeit sind jedoch nur Gespräche möglich. Für weiterführende Interaktionen müssen Sie den Sim nach seiner Arbeit zu sich nach Hause einladen. Ausgedehnte Gespräche mit dem Gärtner oder Haushälter kosten ubens Geld – schließlich werden diese Dienstleistungen pro Stunde bezahlt.

### Freundschaften knüpfen

Wenn sich zwei Sims gut riechen können, entwickelt sich mit etwas Mühe eine Freundschaft. Wir zeigen Ihnen, in welcher Reihenfolge Sie die Gesprächsoptionen verwenden müssen, damit Sie nicht auf Granit beißen:

#### Phase 1: Kennenlernen

Oberstes Gebot in Phase 1 ist Zurückhaltung! Nutzen Sie nur die Gesprächsoptionen Reden und Unterhalten. Prahlereien werden von vielen Sims nicht geschätzt – belassen Sie es also zunächst bei unverfänglicher Plauderei. Ein humorvoller Sim wird eingestreute Witze schätzen. Erscheinen zwei Pluszeichen über den Köpfen, können sich die Gesprächspartner gut leiden. Bei einem Pluszeichen ist die Welt auch noch in Ordnung. Sollte es aber schon beim ersten Gespräch gehäuft zu Minuszeichen kommen, suchen Sie sich lieber einen anderen Sim als potenziellen Freund aus.

#### Phase 2: Annäherung

Steht der Freundschaftswert irgendwo zwischen 15 und 20, können Sie Ihr Gegenüber wertschätzen. Hier ist strikt nur die Bewunderung erlaubt. Körperkontakt in Form von Rückenkrallen ist noch absolut fehl am Platz. Steigern Sie den Freundschaftswert mit Plaudereien, Witzen und Bewunderung auf einen Wert über 40.

# Von der Wiege bis zur Bahre

Sims durchleben insgesamt sechs Lebensabschnitte. Im Familienmenü können Sie jedoch keine Säuglinge erstellen – die müssen Sie selbst machen. Hier finden Sie die wichtigsten Infos zu den einzelnen Altersstufen.

**Säugling:** Nach einigen Tagen Schwangerschaft und Morgenbelkeit kommt der nagegeladene Sim zur Welt. Neugeborene brauchen drei Tage Pflege, bis sie zum Kleinkind heranwachsen. Das Kind ist in dieser Phase nicht anwählbar und die Eltern müssen aus dem Geschrei auf die Bedürfnisse des Nachwuchses schließen. Sie brauchen unbedingt ein Gitterbett. Der Wickeltisch ist nicht nötig, aber sinnvoll.

**Kleinkind:** Das Kleinkind ist bereits ansatzweise selbstständig. Sie haben nur vier kurze Tage, um dem kleinen Fratz die Grundlagen des Lebens beizubringen. Je besser Sie die Wünsche erfüllen, desto begabter wird Ihr Nachwuchs in der nächsten Lebensstufe. Benutzen Sie unbedingt die Grips-Milch (Laufbahn-Belohnung), um dem Kleinen im Mu das Laufen, Sprechen und den Gang zum Töpfchen beizubringen. Außerdem kann das Kleinkind bereits Fähigkeiten in Charisma, Kreativität und Logik erwerben (siehe Abschnitt Fähigkeiten). Schaut dem Kind ein Erwachsener beim spielerischen Lernen zu, beschleunigt sich der Lernprozess.

**Kind:** Die Kindheit dauert neun Tage. In dieser Zeit können Sie schon einiges für die Entwicklung Ihres Sprosses tun. Kinder können – mit Ausnahme von Charisma – alle Fähigkeiten trainieren. Körperliche Fitness erreichen Kids jedoch nur im Schwimmbad. Jedes Familienmitglied kann den Nachwuchs ermuntern, eine Charaktereigenschaft zu verändern.

#### Phase 3: Vertrautheit

Je nach Reaktion Ihres Gegenübers sollten Sie es nun einmal mit Kitzeln oder Handeklatschen aus der Rubrik „Spielen“ probieren. Ist der andere Sim offensichtlich von Ihnen angetan, kann auch der erste Flirtversuch gestartet werden. Auch hier lassen Sie es langsam angehen: Umgarnen ist okay – alles andere noch tabu! Steigern Sie den Freundschaftswert auf 60.

#### Phase 4: Freundschaft

Ab einem Wert von über 50 bahnt sich eine Freundschaft an. Eine freundschaftliche Umarmung sollte jetzt nicht mehr abgelehnt werden. Beobachten Sie die Reaktionen des Gegenübers genau. Wenn Herzen aufsteigen, können Sie die Flirt-Keule auspacken und Küssen verteilen. Näheres zur Partnersuche finden Sie weiter unten.

#### Freundschaften pflegen

Regelmäßiger Kontakt erhält die Freundschaft. Wer nicht die Zeit hat, andauernd Freunde zu sich nach Hause einzuladen, kann auch per E-Mail oder Telefon in Kontakt bleiben. Besonders bei großen Freundeskreisen ist dies wichtig. Versuchen Sie stets, den Freundschaftswert von Familienfreunden über 60 zu halten. Um eine spezielle Beziehung zu pflegen oder zu vertiefen, veranstalten Sie einen Ausflug mit dem Tux.

#### Einziehen

Wenn Sie einen Sim bitten, bei sich einzuziehen, wird er Teil Ihrer Familie und dann auch direkt von Ihnen gesteuert. Sofern der Sim alleine lebt, bringt er sein gesamtes Vermögen mit in den Haushalt ein. Reißen Sie eine Por-

Wenn Sie dies ausführlich machen, erlangt der kleine Sim neue Charakterpunkte, ohne andere zu verlieren. In der zweiten Generation ist es also möglich, bessere Sims heranzuzüchten. Kinder müssen an allen Wochentagen zur Schule gehen. Wenn der Spross fleißig seine Hausaufgaben macht und gut gelaunt in den Schulbus steigt, schlägt sich der Elter direkt in den Noten nieder.

**Teenager:** Teenies können so ziemlich alles, was die Eltern auch können. Ausnahmen: Bettgeschichten gibt's noch nicht und die Schulbank muss auch noch gedrückt werden. Im Gegensatz zu Kindern sind Heranwachsende in der Lage, sich selber etwas zu essen zu machen. Außerdem müssen sich die großen Kinder für eine Laufbahn entscheiden.

**Erwachsen:** Das Erwachsenenleben dauert 29 Tage. In dieser Zeit können Sie Nachwuchs zeugen und Karriere machen. Wer nicht zum Knacker werden will, investiert seine Laufbahnpunkte in das Elixier des Lebens.

**Knacker:** Alte Menschen sollten den Rest ihres Sims-Lebens einfach genießen. Wenn sich ein Knacker einen neuen Job sucht, wird dieser mies bezahlt. Hat der Sim noch einen Beruf aus jüngeren Jahren, kann er diesen weiterverfolgen oder in Rente gehen. Weibliche Knacker können keine Kinder mehr bekommen – Opas sind aber nach wie vor zeugungsfähig. Wenn sich der Lebensbalken komplett gefüllt hat, stirbt der Sim.

son aus einer bestehenden Familie heraus, beträgt die Finanzspritze 10 Prozent des Barvermögens.

## FLIRTEN, KNUTSCHEN, LIEBE MACHEN

### Wer mit wem?

Prinzipiell können alle erwachsenen Sims zueinander finden. Das Geschlecht ist egal. Wenn Ihr Schutzling verknallt oder gar verliebt ist, sehen Sie das in der Freundschaftsanzeige. Flirten, umarmen und knutschen Sie, was das Zeug hält. Bei engen Beziehungen können Sie den Freund fragen, ob er über Nacht bleiben oder gar einziehen möchte.

### Trueu

Trueu ist den Sims nicht so wichtig. Es ist durchaus möglich, mit mehreren Partnern intim zu sein. Nur Verlobung und Hochzeit sind exklusiv. Wenn Sie mehrgleisig fahren, müssen Sie unbedingt darauf achten, dass Ihre Liebhaber nichts voneinander erfahren. Es ist keine besonders gute Idee, vor den Augen einer Affäre mit einem anderen Sim Zärtlichkeiten auszutauschen.

### Teichtmechtel

Es gibt drei Arten von Teichtmechteln: Im Bett, im Whirlpool und in der Öffentlichkeit. Für ein Schäferstündchen müssen sich beide Sims sehr mögen – Herzen sind Pflicht. Wir zeigen Ihnen genau, wie Sie zu Ihrem Spaß kommen:

1. Lassen Sie Ihren Sim ins Bett gehen – aber nur, um zu entspannen.
2. Schon auf dem Weg in die Schlafstätt können Sie den anderen Sim bitten, mitzumachen.

# Laufbahn-Belohnungen

Mit Ausnahme vom Geldbaum und Liebeswanne sollten Sie Belohnungen nur verwenden, wenn Ihre Laufbahn-Anzeige mindestens auf Gold steht. Bei niedrigeren Levels muss nichts passieren – die Wahrscheinlichkeit, dass die Benutzung genau das Gegenteil bewirkt, steigt aber enorm.

**Geldbaum**



(2.000)

Alle paar Stunden können Sie vom Geldbaum 25 \$ ernten – vorausgesetzt, Sie gießen das Bäumchen regelmäßig. Vorsicht: Auch Besuch bedient sich gerne an den Früchten.

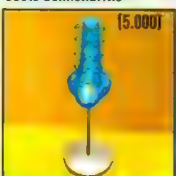
**Grips-Milch von Bubi**



(4.000)

Wenn Ihr Kleinkind diese Milch bekommt, lernt es im Handumdrehen zu laufen, zu sprechen und aufs Töpfchen zu gehen. Achten Sie auf den Level des Erwachsenen, der die Milch zubereitet.

**Cooler Sonnenbrille**



(5.000)

Sie werden mit anderen Sims nicht so recht warm? Setzen Sie eine der fünf Sonnenbrillen auf und die nächste soziale Interaktion bringt Ihnen mächtig Freundschaftspunkte ein.

**Denker-Käppchen**



(7.500)

Diese Kappe hält einen Tag lang und beschleunigt sämtliche Lernprozesse. Setzen Sie die Kappe auf, wenn Sie komplett ausgeruht sind. Üben und trainieren Sie so viel, wie möglich.

**Ukknudel-Helm**



(7.500)

Wenn die Stimmung grad hinfier ist, Sie aber trotzdem wenigstens Gold als Laufbahn-Level haben, setzen Sie den Ukknudel-Helm auf, um wieder bester Laune zu sein.

**Energie-Dröhner**



(10.000)

Der Name ist Programm: Ein kurzer Energie-Schub für alle Bedürfnisse bringt Ihren Sim wieder auf Touren. An den roten Glühbirnen sehen Sie, wie oft Sie das Gerät noch benutzen können.

**SimAbsorber**



(12.500)

Dieses bösartige, aber enorm praktische Gerät saugt von anderen Sims Fähigkeiten- und Laufbahn-Punkte ab. Das Opfer freut das natürlich gar nicht. Tipp: Saugen Sie das Service-Personal leer.

**Liebeswanne**



(15.000)

Die Liebeswanne ist ein Muss für jeden Romantiker. Sie ist ein regulärer Einrichtungsgegenstand, verbraucht sich nicht und sorgt für heiße Stunden mit dem Date.

**Elixier des Lebens**



(20.000)

Ab dem Teenager-Alter können Sie mit diesem Trunk Ihre Lebenszeit verlängern – und zwar pro Portion um 5 Tage. Ist der Status nicht Gold, altern Sie schneller, als Ihnen vielleicht lieb ist.

3. Wenn beide brav nebeneinander auf dem Bett liegen, brechen Sie etwaige Aktionen wie Tagträumen oder Lesen ab.

4. Klicken Sie auf den anderen Sim und wählen Sie die Option Techtelmechtel. Im Whirlpool funktioniert das ganz ähnlich. Wenn beide im warmen Wasser nebeneinander sitzen, wählen Sie Techtelmechtel. Dies funktioniert übrigens nicht, wenn weitere Sims in der Wanne sitzen. Wer weder im Bett noch im Whirlpool die Option Techtelmechtel angeboten bekommt, muss sich weiter um die Liebe des anderen bemühen.

## Liebesbeweise in der Öffentlichkeit

Wenn Sie einen Romantiker spielen, werden Sie schon bald den Wunsch „Techtelmechtel in der Öffentlichkeit“ erblicken. Um das anzustellen, müssen Sie gemeinsam mit Ihrem Liebhaber im Taxi auf ein öffentliches Grundstück fahren. In Schönheitsgärten nehmen Sie Kurs auf die Hauptstraße 330. Ganz so öffentlich wollen es die Sims nämlich nicht – für den Liebesakt in der Öffentlichkeit braucht es eine Umkleidekabine. Gehen Sie an einen Kleiderstand und probieren Sie etwas an. Sobald Sie in der Kabine sind, bitten Sie Ihr Herzblatt, mitzumachen. Wenn beide die Schwingtür hinter sich geschlossen haben, können Sie Techtelmechtel als Option auswählen.

## Babys machen

Um Nachwuchs zu zeugen, müssen Sie nicht einmal verheiratet sein. Bei sehr engen Beziehungen steht diese Option in der Umkleidekabine und im Whirlpool zur Verfügung.

Überlegen Sie sich diesen Schritt aber sehr gut.

## DIE KARRIERE

### Einen Job suchen

Jobangebote finden Sie in der Tageszeitung und online am Computer. Achten Sie auf die Karriereansprüche Ihres Sims. Ist der entsprechende Job nicht ausgeschrieben, versuchen Sie es einfach einen Tag später noch einmal.

### Leistung im Job

Nur wer gut gelaunt zur Arbeit erscheint, kann auch gute Leistung erbringen. Dies gilt für Jobs genauso wie für die Schule. Geht es Ihrem Sim richtig schlecht, steigt die Gefahr, dass während der Arbeitszeit etwas Schlimmes passiert. In solchen Fällen ist es ratsam, gar nicht erst zur Arbeit zu gehen. Nehmen Sie einen Tag Urlaub, feiern Sie krank oder bleiben Sie einfach unentschuldig fern.

### Beförderungen

Im Job-Menü sehen Sie stets, welche Fähigkeiten die nächste Stufe der Karriereleiter erfordert. Außerdem brauchen Sie für einen besseren Job auch Freunde. Wie viele Freundschaften Sie noch schließen müssen, sehen Sie ebenfalls in der Job-&Fähigkeiten-Übersicht. Tipp: Trainieren Sie Ihre job-spezifischen Fähigkeiten möglichst schnell. Wenn die Zeit reicht, eignen Sie sich Kenntnisse über die Anforderungen an. So sind Sie vielleicht schon für die übernächste Karrierestufe qualifiziert. Es macht auch Sinn, so früh wie möglich Freundschaften zu knüpfen. Wer

diese Tipps beherzigt und gut gelaunt am Arbeitsplatz erscheint, wird schneller und öfter befördert. Am Tag der Beförderung erhalten Sie bereits das neue Tagesgehalt plus einen Bonus von zwei Löhnen.

### Arbeitszeit

Bedenken Sie, dass Sie nur an Arbeitstagen Gehalt bekommen. Wer beispielsweise ein hohes Gehalt in der Faulenzer-Karriere einstreicht, aber nur drei Tage die Woche arbeitet, verdient natürlich entsprechend wenig. Es kann passieren, dass man durch eine Beförderung am gleichen Tag zweimal arbeiten muss. Beispiel: Steigt man vom Caddie zum Tankwart auf, muss man nach der Tagarbeit des nachts gleich wieder ran.

### Freie Tage, Krankheit und Urlaub

Es gibt reguläre freie Tage, die nicht bezahlt werden. Außerdem erarbeiten Sie sich mit der Zeit Urlaubstage. Um den Urlaub zu nutzen, gehen Sie einfach nicht zur Arbeit. Es wird ein Tag vom Resturlaub abgezogen und Sie erhalten trotzdem ein Gehalt. Wer krank ist, kann sich telefonisch bei der Arbeit abmelden. Wenn Sie gar nicht erscheinen, hat das einmalig keine Auswirkungen – wer öfter blaumacht, verliert seinen Job.

### Seniorenarbeit

Wenn Sie die Altersstufe Knacker erreichen, können Sie nach wie vor in Ihrem Job arbeiten. Sie können sogar einen neuen, aber mies bezahlten Job anfragen. Wer keine Lust zu arbeiten hat, beantragt telefonisch seine Rente.

FLORIAN WEIDHASE



# Soldiers: Heroes of World War 2

Im zweiten Teil unserer Soldiers-Komplettlösung führen wir Sie durch die britische und amerikanische Kampagne.

## Unterlegene Panzer

Die amerikanischen und britischen Panzer sind ihren deutschen Feinden deutlich unterlegen. Oft ist es gar nicht möglich, die Front- oder Seitenpanzerung der Gegner zu durchbrechen. Die kleinen Sherman haben aber auch ihre Vorteile. Sie sind schnell, wendig und können den Geschützturm vergleichsweise schnell drehen. Nutzen Sie diese Funktionen, um den deutschen Panzern den Gar aus zu machen.

## So tricksen Sie die deutschen Panzer aus

Nutzen Sie Ihren Geschwindigkeitsvorteil. Laden Sie Explosiv-Munition und schießen Sie aus größtmöglicher Distanz auf die Ketten des Feindes. Ist der Gegner manövrierunfähig, nähern Sie sich von hinten. Nutzen Sie nach Möglichkeit Hindernisse als Deckung. Ihr Panzer fährt schneller, als sich der Turm der schweren Panzer drehen kann. So können Sie unbehehellig hinter den Feind und können mit panzerbrechender Munition auf das empfindliche Heck schießen. Auch der Geschützturm ist an der Rückseite nur schwach gepanzert. Erobern Sie nach Möglichkeit feindliche Panzer. (AS/FW)

## Basiswissen

- Sofern Sie es noch nicht getan haben, aktualisieren Sie Ihr Spiel auf die aktuelle Version. Den entsprechenden Patch finden Sie natürlich auf unserer Cover-DVD.
- Wir haben *Soldiers* im normalen Schwierigkeitsgrad gespielt. Die Lösung ist nicht für andere Spielstufen geeignet.
- Die Lösung der deutschen und russischen Kampagne finden Sie in PC Games 9/04. Natürlich steht der erste Teil der Komplettlösung auch auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) (Spiele-Tipps) zum Download bereit.

## Die amerikanische Kampagne: Der Weg nach Berlin

### Mission 1: Absprungsgebiet

**Taktischer Hinweis:** Sie müssen nur vier Männer retten und lebendig zum Sammelpunkt bringen. Im Verlauf der Mission springen etliche Fallschirmjäger ab und landen mitten im deutschen Sperrfeuer. Diese Einheiten können Sie meistens nicht retten.

1. Laufen Sie direkt zur ersten Kiste, schnappen sich eine MP, die Munition und alle Granaten. Auf der Straße landen nun drei Fallschirmjäger, von denen es einer schafft, sich ins Feld zu retten. Greifen Sie die angedockten deutschen Einheiten an. Den Truppentransporter können Sie mit gezielten Salven oder einer Panzergranate erledigen. **Tipp:** Das MG auf dem Transporter kann nur in einem schmalen Winkel nach vorne feuern – bleiben Sie also hinter dem Fahrzeug. Kriechen Sie sich aus und machen Sie sich dann mit Ihrem neuen Teamgefährten auf den Weg nach Norden.
2. Schleichen Sie zur Kiste K3 und decken Sie Ihre Männer mit Minen ein. Wenn Sie weitere Kollegen retten, vernichten Sie also großzügig die Straße mit Panzerminen. Gegen die auf den Fahrzeugen mitfahrenden Soldaten legen Sie Infanterieminen.
3. Verstecken Sie Ihre Männer in den rot markierten Heuhaufen. Ganz in der Nähe springt ein Fallschirmjäger in sein Versteck. Warten Sie, bis sich die Gegner wieder beruhigt haben. Dann erledigen Sie die Gruppe am LKW mit einer Granate. Aus Ihrer Deckung heraus können Sie alle heranstürmenden Gegner auf Korn nehmen. Lassen Sie jedoch die Feinde an der Windmühle in Ruhe.
4. Ihr Hauptproblem an der Windmühle ist der Flak-Panzer. Sobald sich das Fahrzeug in Bewegung setzt, müssen Sie sich nach Osten zurückziehen. Stellen Sie das Feuer ein und verstecken Sie Ihre Männer erneut in den Heuhaufen. Wenn Sie sich ruhig verhalten, weiß die Besatzung des Panzers nicht, wo Sie sind. Sobald Ihr Ziel in Reichweite ist, erledigen Sie es mit einer Panzergranate. Säubern Sie nun den Bereich um die Windmühle. Es stirbt ein weiterer Soldat zu Ihnen, den Sie zugleich mit dem MG aus dem herrenlosen Panzerwagen ausstatten.
5. Eröffnen Sie den Angriff auf den Bauernhof mit einer Granate auf die Flak-Stellung. Sobald Sie sich dem Gehöft nähern, springen drei Fallschirmjäger ab. Unterstützen Sie diese Einheiten beim Sturm des Hofes. Ist die Luft rein, fällt noch ein Kamerad vom Himmel. Wenn es dumm läuft, überlebt nur der letzte Mann. Mit etwas Glück schaffen es aber auch die ersten Springer. In diesem Fall ist Ihr Team komplett. Schwimmen Sie dann nördlich der Windmühle über den Fluss zum Sammelpunkt.
6. Die Panzerbesatzung steht neben ihrem Gefährt. Schwimmen Sie über den Fluss und verstecken Sie

Die Kisten:

K1: 3 MPs und Munition, Panzer- und Handgranaten, Verbandszeug, K2: Panzer- und Handgranaten, Verbandszeug, K3: 4 Panzerminen und etliche Infanterie-Minen, K4: Panzerfaust und Munition, Rauchgranaten, Verbandszeug, K5: Panzerfaust und Munition, etliche Panzer- und Infanterie-Minen, 2 Pistolen und Munition

sich hinter der Mauer.

Von hier können Sie

alle Soldaten in

Sichtweite erledigen.

Alternativ können Sie

auch direkt den Panzer

mit Granaten oder

der Bazooka aus Kiste

4 angreifen. Ist das

Gebiet frei von

Feinden, springt ein

weiterer Soldat am

Bunker ab.

7. Halten Sie sich von

der Straße fern. So

sobald Sie an der Kiste 5

sind, gleitet ein

Fallschirmjäger zu

Boden. Bringen Sie

den Mann schnell in

Sicherheit und legen

Sie sich nicht mit den

zahlreichen Gegnern

entlang der Straße an.

Die Flucht: Wer seine

Truppe bereits östlich des

Flusses vereint hat, flieht

entlang der Route 1 zum

Sammelpunkt. Wenn Sie

schon im Westen sind, können

Sie alternativ auch am

Kartenrand erst nach

Norden und dann nach Osten

auf der Route 2 zum Ziel

gelangen.

Ausrüstung: In der

zweiten Mission erhalten

Sie vier neue Männer –

nur ein Soldat aus dieser

Mission ist dabei. Leider

wird die Ausrüstung nicht

übernommen.



### Mission 2: Nijmegen



**Taktischer Hinweis:** Neben Ihren Soldaten fallen auch immer wieder alliierte Truppen in Nijmegen ein. Leider tappen die armen Kerle in die Falle der Deutschen. Verhindern können Sie dies nicht.

1. Schleichen Sie zu den Panzerabwehrkanonen (PAKs). Aus der Deckung des Heuhaufens schalten Sie die Besatzung der rüstlichen PAK mit einer Granate aus. Ihre Schützen erledigen die Wachen. Jetzt können Sie sich an die zweite Kanone schleichen und die Mannschaft ausknipsen.
2. Leider lagern in der PAK nur drei Explosivgeschosse. Zum Glück sind Granaten der Shermans mit den deutschen Kanonen kompatibel. Schleichen Sie also zu den Panzerwracks und holen Sie Munition herbei. Nebenbei greifen Sie sich natürlich noch die MGs samt Munition. Mit der frisch aufmunitionierten PAK können Sie nun die Feinde in der ersten Häuserreihe auf die rabiate Art und Weise ausschalten. Lassen Sie die übrigen Soldaten mit Feuerbefehl in Deckung gehen: Ihr Geballer lockt eine Menge Gegner an. Schützen Sie auch die Rückseite der Kanone!
3. Das Stadtgebiet von Nijmegen ist von Scharfschützen besetzt. Sie müssen sich Haus für Haus vorkämpfen. Denken Sie dabei stets daran, Ihre Flanken zu sichern. Rücken Sie in den Häuserblock bei Punkt 3 vor. Lassen Sie drei Männer hinter der Mauer in Deckung gehen, während zwei weitere die Straße nach Süden sichern. Den LKW jagen Sie kurzerhand mit einer Granate in die Luft – die Explosion räumt gleich das Haus nebenan.
4. Das Eckhaus beherbergt zwei Schützen, an die Sie nur sehr schwer herankommen. Es gibt wenige Probleme im Leben eines Soldaten, die nicht durch eine selbst platzierte Dynamit-Ladung gelöst werden können: Sprengen Sie das Haus! Lassen Sie Ihren Scharfschützen anschließend an dieser Straßenecke in Position gehen. Mit etwas Geduld und ruhiger Hand können Sie von hier die Scharfschützen im Stadtzentrum erledigen. **Vorsicht:** Das Motorrad östlich vom Ortskern ist mit einer Bombe gespickt! Kommen Sie also nicht auf die Idee, sich dem Gefährt zu nähern!
5. Suchen Sie nun mithilfe der Übersichtskarte die letzten verstreuten Gegner und eliminieren Sie diese. Sobald die Stadt weitestgehend befreit ist, werden Sie durch etliche alliierte Kämpfer unterstützt. Wenn alle Feinde ausgemerzt sind, ist die Mission gewonnen.

### Mission 3: Minenfeld



Wichtigkeit des Shermans: Sie können schneller hinter den Feind fahren, als dieser seinen Turm drehen kann. Versuchen Sie, nur die Besatzung zu vernichten, die Fahrzeuge jedoch intakt zu lassen.

1. Erdtönen Sie die beiden Krads nebst Besatzung. Im Bauernhof links der Straße und im Feld rechts sind Soldaten versteckt, die auf der Karte nicht sichtbar sind. Zerschießen Sie also die Häuser und ballern Sie auf die markierten Heuhäufen. Zerstören Sie anschließend das MG-Nest.

2. Insgesamt drei Panzer sind unterwegs in Richtung Bauernhof. Legen Sie die Feinde lahm, indem Sie die Ketten zerstören. Nutzen Sie dann die enorme Wendigkeit des Shermans: Sie können schneller hinter den Feind fahren, als dieser seinen Turm drehen kann. Versuchen Sie, nur die Besatzung zu vernichten, die Fahrzeuge jedoch intakt zu lassen.

3. Am Bauernhof gibt es diverse Benzinflässer. Tanken Sie nach und legen Sie die Flässer in das Panzerinventar. Jetzt können Sie aus feindlichen Panzern neben Munition auch Spirit entwenden.

4. Der Panther ist trotz seiner starken Panzerung eine leichte Beute, weil er ihnen das Heck zeigt.

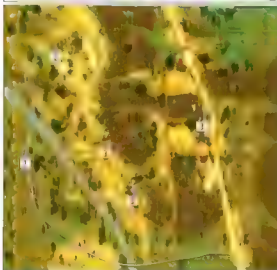
5. Schalten Sie mit gezielten Fernschüssen die beiden 88er-Kanonen aus. Sobald die aufgeschreckte Infanterie erledigt ist, wagen Sie sich mit einem einzelnen Sherman durch die Schlucht. Feuern Sie auf die besetzten Häuser und ziehen Sie sich dann sofort wieder zurück.

6. Ihr Angriff ruft ein Sturmgeschütz und einen Königstiger auf den Plan. Der erste Gegner ist keine große Herausforderung für Ihre Shermans. So ziehen Sie dem Tiger die Zähne: Warten Sie, bis sich der Koloss aus der Stadt wagt. Zunächst legen Sie den Feind mit einem Schuss auf die Ketten lahm. Anschließend müssen Sie flink am Gegner vorbeifahren und ihm in den Hintern schießen. Die Besatzung verlässt den Panzer, den Sie natürlich reparieren und übernehmen.

7. Obwohl das große Feld vor der Ortschaft mit Minenschildern gekennzeichnet ist, liegen dort keine Sprengsätze. Von hier haben Sie eine perfekte Feuerposition, um die meisten Panzer in der Stadt zu vernichten. Wenn Ihnen Häuser im Weg stehen, reißen Sie diese einfach ein. Nutzen Sie gegen die Fahrzeuge den mächtigen Tiger. Der schnelle Sherman kümmert sich um die Infanterie. Treiben Sie dieses Spielchen so lange, bis sich im südlichen Teil von Nijmegen nichts mehr rührt.

8. Rücken Sie nun vorsichtig in den Stadtkern vor. Als Verstärkung schicken die Deutschen nach einander zwei Tiger und einen Panther. Für Ihren Königstiger kein Problem. Wichtig: Es kommt vor, dass der Feind zu nah am Rand steht und auf der Minimap nicht mehr zu sehen ist!

### Mission 4: Artillerieangriff



**Taktischer Hinweis:** Wie so oft gibt es mehrere Wege, die Mission zu gewinnen. Wir zeigen Ihnen die schnellste und einfachste aller Varianten.

1. Am Kartenrand entlang können Sie vom Gegner völlig unbeobachtet bis zum Nebelwerfer vordringen. Sie dürfen sich nur nicht von den Patrouillen auf der Straße erwischen lassen.

2. Schleichen Sie direkt hinter die Stellungen. Mit einer Granate schalten Sie das gefährliche MG-Nest aus. Die restlichen Gegner können Sie im Sturmangriff mit Leichtigkeit überrennen.

3. Lassen Sie einen Mann in den Nebelwerfer steigen. Die restlichen Soldaten bemannen das MG und gehen hinter den Sandsäcken in Deckung. Sie haben ausreichend Munition, um alle Ziele mit dem Nebelwerfer zu vernichten. Feuern Sie je eine Salve auf die beiden Artilleriepanzer und die Funkzentrale. Anschließend jagen Sie den Nebelwerfer in die Luft und die Mission ist gewonnen.



Der Gegner hat keinen blassen Dunst von Ihrer Anwesenheit. Eröffnen Sie den Angriff mit einer Granate auf das MG-Nest.

### Mission 5: Letztes Aufgebot



**Taktischer Hinweis:** Das letzte Aufgebot mag sich nach alten Männern und Kindern anfühlen, dem ist aber nicht so. Die Deutschen werden Ihnen das Leben in der letzten Mission noch einmal richtig schwer machen. Wir haben einen eleganten, aber trotzdem nicht gerade leichten Lösungsweg:

**Ausrüstung:** In den Kisten südlich der ersten Brücke finden Sie tonnenweise Ausrüstung. Da es durchaus langwierig ist, die richtigen Dinge ins Inventar der Soldaten zu bursieren, nutzen Sie hier unbedingt die Zeittupenfunktion, um nicht wertvolle Sekunden zu verschwenden.

1. Rüsteten Sie einen Soldaten mit dem Werkzeugkasten aus – die übrigen Männer schnappen sich Panzergranaten und Munition. In der rechten Kiste finden Sie eine Bazooka.

2. Die Häuser an der ersten Brücke sind mit Scharfschützen besetzt. Am einfachsten holen Sie die Gegner mit Panzergranaten aus ihren Deckungen. Während Ihre Soldaten sich um die Schützen

kümmern, lassen Sie den Werkzeugträger sofort mit der Reparatur des gestrandeten deutschen Panzers beginnen.

3. Noch während die Reparatur läuft, tauchen von Norden die ersten leichten Fahrzeuge auf. Nehmen Sie den Gegner aus größtmöglicher Distanz unter MG-Feuer. Aus den Motorrädern können Sie Munition und deutsche MGS bergen. Nach dieser Angriffswelle sollte der Panzer einsatzbereit sein. Verfrachten Sie auf jeden Fall Munition für das Bordgeschütz in den Panzer.

4. Ihr frisch reparierter Panzer ist bewegungsunfähig. Selbst, wenn Sie nachtanken, rührt er sich nicht vom Fleck. Auch mit der Munition ist es nicht gerade gut bestellt – aber für die nächsten Angriffswellen reicht es. Ein voll beladener Truppentransporter und ein Spähwagen kommen auf Sie zu. Versuchen Sie unbedingt, dem Transporter einen hochexplosiven Volltreffer zu verpassen, bevor er seine Ladung absetzt. Zuletzt rückt noch ein Panzer 40 samt großzügiger Infanteriebegleitung an. Keine Angst: Sie sind in Ihrem Panzer sicher. Da Sie aber ein mobiles Gerät benötigen, müssen Sie die Besatzung des feindlichen Panzers davon überzeugen, Ihr Gefährt zu verlassen. Wenn Ihre panzerbrechenden Argumente nicht reichen, setzen Sie mit der Bazooka nach. Reparieren Sie dann schnellstmöglich den kleinen Panzer und laden Sie die Munition um. Sie erhalten nun den neuen Auftrag, die westliche Brücke zu sprengen und den östlichen Übergang zu sichern. Außerdem erhalten Sie Verstärkung in Form von zwei Soldaten an der West-Brücke.

**Verteidigung der östlichen Brücke:** Es gibt viele Möglichkeiten, den Gegner auch ohne den erbeuteten Panzer aufzuhalten. Zum Beispiel können Sie die Infanterie-Minen aus den Kisten auf der Brücke verteilen. Das zerstört die feindlichen Panzer nicht, sprengt aber deren Ketten. Alternativ können Sie auch mit der Panzerabwehrkanone Ihr Glück versuchen. Munition dafür finden Sie in dem verkokelten Transporter. Unsere Lösung beinhaltet den in Punkt 4 erbeuteten Panzer.

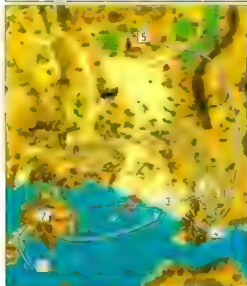
5. Folgen Sie dem Befehl und sprengen Sie die Brücke. Die frisch angerückten Soldaten haben das nötige Dynamit im Gepäck.

6. Aus Norden kommt zunächst ein Flak-Panzer nebst Infanterie angerückt. Für Ihren Panzer genauso wenig ein Problem wie der LKW, der als Nächstes erscheint. Unangenehm wird es erst, wenn die beiden Panzer aufkreuzen. Ein guter Treffer und Ihr Panzer ist hinüber. Über Ihre panzerbrechenden Geschosse lachen sich die Gegner kaputt. Da Sie den Feind aber nicht vernichten, sondern lediglich aufhalten müssen, reicht ein Kettentreffer. Schießen Sie aus größtmöglicher Distanz mit Explosiv-Geschossen auf die Ketten. So machen Sie auch den zum Schluss anklickenden Tiger bewegungsunfähig. Achten Sie darauf, dass keine Infanterie über die Brücke kommt. Es dauert eine kurze Zeit, aber dann nimmt sich die Air Force des Problems an.



# Die britische Kampagne: Project America

## Mission 1: Leuchtturm



1. Warten Sie hinter den großen Felsen vor der Insel, bis die Patrouille beim Lagerfeuer von Ihnen wegeht. Robben Sie an Land und verstecken Sie sich im Busch gegenüber dem Zelt. Wenn der Mann zurückkehrt und mit dem Rücken zu Ihnen Soldaten steht, zücken Sie Ihre Pistole und eliminieren beide Wachen. Kriechen Sie auf dem Trampelpfad am Wasser entlang, um an die einzelne Wache hinter dem Haus zu kommen, die Sie unbemerkt niederstrecken. Neben dem Haus finden Sie in einer Munitionskiste einen Vorrat an nützlichen Granaten.
2. Stellen Sie sich an die Hausecke, werfen Sie zwei Granaten vor den Eingang des Leuchtturms und zücken Sie die Waffe. Es darf höchstens ein Gegner aufs Schiff gelangen. Halten Sie zudem das schwere Maschinengewehr frei von Widderschern. Sobald Sie freie Bahn haben, zerstören Sie den Suchscheinwerfer und gehen an Bord des Boots. Falls vor Ihnen ein Gegner aufs Boot gelangt ist, bemannen Sie zunächst eines der Bordgeschütze und setzen sich anschließend selbst ans Ruder. In jedem

- Fall benutzen Sie die Torpedos, um die Schwimmplattform zu versenken.
3. Laufen Sie mit den Neunkämmern über den Strand. Haben Sie ein Auge auf die Wache oberhalb der Felsen, halten Sie sich rechts und werfen Sie eine Granate zu dem MG42 hinter den Sandsäcken. Harren Sie dort aus, um sich gegen die anrückenden Angreifer durchzusetzen.
  4. Nun erobern Sie das Strandgeschütz. Feuern Sie einen Schuss auf die andere Kanone ab und einen zweiten auf den Leuchtturm. In den Kisten am Rand bekommen Sie noch mehr Granaten. Zerstören Sie damit weitere Ziele, die Ihnen bei der Flucht hinderlich sind. Auf jeden Fall ist der Truppentransporter auf der Straße nicht ohne und auch der Wachturn macht Ärger – setzen Sie alternativ Ihren Scharfschützen darauf an. Wenige Meter weiter bei dem Feuer finden Sie Sprengstoff, mit dem Sie die eben benutzte Haubitze dem Erdboden gleichmachen.
  5. Über die Straße machen Sie sich zum Treffpunkt am Bauernhof auf. In die Quere kommt Ihnen dabei niemand mehr.

## Mission 2: Treffpunkt



**Taktischer Hinweis:** Der geplante Treffpunkt ist eine Falle, in die Sie nicht freiwillig laufen sollten, da Sie dort nur sehr schwer ungeschoren davonkommen. Ihr Ziel ist daher der Nebelwerfer im Norden, mit dem Sie den Hinterhalt auffliegen lassen.

1. Verstecken Sie sich, bis der Truppentransport außer Sichtweite ist. Robben Sie links herum am Zaun vorbei durch den Park, wo Sie die Patrouillen abpassen. Schleichen Sie sich von der Seite an den Panzerwagen an. Handeln Sie nun schnell, überraschen Sie die Besatzung mit Granaten. Egal, ob es Ihnen nun gelingt, den Wagen zu erobern oder ob Sie ihn zerstören – achten Sie auf jeden Fall auf die über die Brücke eilenden Truppen. Mit dem Fahrzeug ziehen Sie sich zunächst in Richtung Startpunkt zurück, um den Granaten zu entgehen. Rücken Sie anschließend vorsichtig nach Norden vor und machen bei Punkt 3 weiter. Ohne das Gefährt kauen Sie von einem der Kerle an der Brücke eine Panzerfaust, ein paar Mann haben auch M249-AT-Granaten dabei.
2. Bewegen Sie sich über die Brücke und links herum über die Wiese hinter das Haus vor dem Geschütz. Postieren Sie Ihren Mann mit der Panzerabwehr rechts mit Blick in Richtung Straße. Nun werfen Sie links eine Granate in Richtung Sdkfz7, was den Spähpanzer auf den Plan ruft. Sobald dieser außer Gefecht ist, stürmen Sie vor zum Nebelwerfer. Achten Sie dabei auf den nebenstehenden Haus. Dieses Gefecht ist relativ schwierig, benutzen Sie am besten die Zeitlupen-Funktion, um Ihre Mannen zu koordinieren.
3. Der Nebelwerfer feuert kurz hintereinander mehrere Raketen ab. Diese können Sie auf einer Linie verteilten, indem Sie das Fadenkreuz nach dem Schuss sofort weiterbewegen. Visieren Sie als Erstes den Panzer an der Brücke an und lenken Sie die nachfolgenden Geschosse auf die Brücke bis zum Flak-Panzer. Als Nächstes machen Sie den ursprünglichen Treffpunkt dem Erdboden gleich.
4. Ihre Kontaktperson kommt erst aus dem Kommandohaus, wenn Sie sich dem Gebäude auf ein paar Meter nähern. Sie haben so genug Zeit, sich vorher auszurüsten und ein geeignetes Plätzchen für den Überfall zu finden. Die Bewacher laufen an der Straßenbahn vorbei nach Westen. Legen Sie sich dort auf die Lauer und schicken Sie einen Soldaten weiter vor, um das Ereignis auszulösen.
5. Nehmen Sie für den nächsten Auftrag zwei, drei der Minen aus den Kisten gegenüber dem Kommandohaus auf und fahren Sie mit dem Boot davon.

## Mission 3: Absturzstelle



1. Eliminieren Sie die vier Scharfschützen am Straßenrand, vorzugsweise mit Ihrem eigenen Scharfschützen aus großer Entfernung. Folgen Sie anschließend dem mit den Flaggen gekennzeichneten Weg durch den Sumpf. Lassen Sie zwei Mann so am Rand der Absturzstelle warten, dass diese nicht von den Maschinengewehren getroffen werden können. Währenddessen umrunden Sie mit einem Soldaten unbemerkt den Platz. Die Patrouillen laufen Ihren Jungs am Wasser in die Falle, was noch mehr Wachen anlockt. Das ist das ideale Ablenkungsmanöver, um sich an den ersten Panzer zu machen.
2. Hinter einem Stein zwischen dem Gras hat Ihr dritter Mann Deckung. Werfen Sie auf den ersten Wagen eine Granate, damit das Gras zu brennen anfängt und wenden Sie sich Richtung Absturzstelle, wo zwischen den Kisten weitere Gegner lauern.
3. Ist die Luft rein, kriechen Sie weiter – In einer Kiste neben dem zweiten Panzer bekommen Sie die nötigen RPG-40-Granaten und Molotcocktails. Falls Sie ein paar Minen dabei haben, legen Sie diese auf die Straße etwas unterhalb von dem Platz, wo der zweite Wagen stand. Dort taucht später die Verstärkung auf.
4. Machen Sie sich zu dem Bauernhaus auf. In den Häusern befinden sich mehrere Widersacher, denen Sie mit Granaten zu Leibe rücken. Sobald Sie die dortigen Truppen überwältigt haben, rückt der Nachschub an. Neben mehreren Infanteristen taucht ein Sdkfz-10/5 mit Flak-Geschütz sowie ein Sdkfz-223 auf. Zudem rennt ein Hund zu Ihnen, der Sie auf einem sicheren Pfad durch den Sumpf führen kann.
5. Verschansen Sie sich mit Ihren MG-Schützen hinter der Mauer an der Straße und robben Sie mit einem Soldaten hinter den Busch an dem Feldweg. Von dort locken Sie die Panzer an. Schleudern Sie den Einheiten die Brandsätze entgegen, um das Gras zu entzünden, und geben Sie den Vehikeln mit der zweiten RPG 40 den Rest. Nun kehren Sie zu dem Hund zurück, dem Sie durch die Marsch folgen.

## Mission 4: Hinterhalt



**Taktischer Hinweis:** Auf dem Hof des Bauernhauses neben den Heuhaufen steht eine Kiste mit Anti-Personen- sowie -Panzerminen, mit denen Sie den Konvoi lahm legen können. Der Weg ist allerdings wesentlich aufwendiger und riskanter. Wir beschreiben für Sie den alternativen „leisen“ Weg, der ungleich leichter ist.

1. Bewegen Sie Ihre Gruppe quer über die Felder bis zu den Schützenpanzer an der nordwestlichen Ecke der Karte. Zwischendurch begegnen Ihnen vereinzelt Soldaten, die aber kein Problem darstellen. Gehen Sie lediglich den Fahrzeugen auf der Straße aus dem Weg und bleiben Sie den Häusern fern.
2. Nähern Sie sich dem Panzer. Nutzen Sie das Überraschungsmoment, um die Bewacher auszuschalten, bevor diese sich in das Fahrzeug retten können. Das Fahrzeug benötigen Sie nicht unbedingt, wenn es im weiteren Verlauf wunderbar als Geleitschutz zu gebrauchen ist.
3. Haben Sie die Widersacher überwältigt, werfen Sie schnell eine Granate an die Felsen, bevor die zwei Motorräder als Verstärkung auftauchen – damit ist die Straße unpassierbar. Der Konvoi nimmt nun die Route quer durch das Dorf.
4. Legen Sie sich mit einem Schützen etwa neben den Findling am Straßenrand, gerade so, dass Sie bis zu dem Weg gegenüber schießen können. Wenn der Lastwagen vorbeifährt, feuern Sie kurz auf den Motor, damit das Fahrzeug liegen bleibt. Nun rennen Sie zurück zu den Felsen und verstecken sich dort. Machen Sie so wenig Aufhebens wie möglich, der restliche Zug fährt dann ungerührt weiter. Erst, wenn der Panzer von der Bildfläche verschwunden ist, widmen Sie sich ohne Gefahr den in der Zwischenzeit umhertreibenden Insassen.
5. Holen Sie das Steuerteil aus dem liegen gebliebenen Lastwagen und machen Sie sich nach Süden auf. Laufen Sie am westlichen Rand des Szenarios entlang und melden Sie die Siedlung. Verstreut zwischen und in den Häusern befinden sich zahlreiche Gegner, die Ihnen eine Menge Ärger einbringen, falls Sie von ihnen entdeckt werden.

## Mission 5: Rettung



**Taktischer Hinweis:** Sie müssen dem Flugzeug ein Signal geben, damit es landen kann. Egal, was Sie auch anstellen: Der Flieger wird eine Bruchlandung hinlegen.

1. Schließen Sie sich den Weg aus der Schlucht frei. Bleiben Sie jedoch so weit hinten, dass Sie außerhalb der Granatenreichweite der Feinde bleiben.
2. Sobald der Weg frei ist, verlassen Sie die Schlucht und bringen sich im Bauernhof in Sicherheit. In einem der Häuser auf dem Hof finden Sie neben anderen nützlichen Dingen auch fünf Panzergranaten.
3. Schleichen Sie sich an die Straße heran und zerstören Sie den mittlerweile eingetroffenen Flak-Panzer.
4. Von der Rückseite des Treibstoffdepots kann Ihr Scharfschütze mit Leichtigkeit die Turmwachen und Patrouillen erledigen. Die Wachen am Eingang und den Panzer stört diese Aktion nicht im Geringsten.
5. Durch eine Lücke im Zaun kommen Sie ins Lager. Erledigen Sie zuerst die letzte Turmwache und schleudern Sie dann eine Granate auf den Panzer.

6. Im Lager finden Sie unter anderem zwei Kanister. Füllen Sie diese mit Spirit aus dem Tankwagen. Natürlich können Sie auch ein Fass mitgehen lassen – nur trägt sich das viel schlechter. Die Kanister passen ins Inventar!
7. Aus Süden erscheint ein Konvoi von drei leichten Fahrzeugen. Werfen Sie wie schon beim Flak-Panzer aus dem Straßengraben mit Panzergranaten auf die Feinde.
8. Am Bauernhof finden Sie einige Holzstapel. Verteilen Sie diese auf den markierten Punkten auf dem Feld. **Tipp:** Räumen Sie das Inventar eines Soldaten komplett aus und legen Sie zwei Bündel Holz hinein. So können Sie über das Feld laufen, statt mit Feuerholz im Arm in der Gegend herumzuschleichen. Geben Sie nun je eine Portion Spirit auf die fünf Holzstapel und zünden Sie diese an.
9. Schnappen Sie sich den Bruchplaten und machen sich auf den Weg zum Fluchtpunkt. **Wichtig:** Auf der Straße fährt alle paar Minuten ein Truppentransporter entlang. Lassen Sie sich nicht auf den letzten Metern erwischen.

## Mission 6: Freiheit



**Taktischer Hinweis:** Verabschieden Sie sich gleich von der Idee, ohne großen Kampf zum Flugzeug vordringen zu können. Sie müssen die gesamte gegnerische Basis säubern.

1. Warten Sie versteckt darauf, dass ein LKW-Konvoi direkt neben Ihnen zum Stehen kommt. Ihre Männer können ungesehen in den letzten Lastwagen einsteigen und so unbemerkt ins Herz der deutschen Basis gelangen. Ihre Soldaten steigen automatisch bei Punkt 2 aus.
  2. Verstecken Sie sich hinter dem kleinen Hangar. Ihr Scharfschütze kann nun die nahe gelegenen MG-Schützen auf den Wachtürmen erledigen. Sie sollten zunächst davon absehen, mit MGs herumzuballern – das sorgt nur für unerwünschte Aufmerksamkeit des Feindes.
  3. Entkernen Sie die deutsche Basis. Stellen Sie sicher, dass Sie jedes Gebäude betreten.
  4. Wenn keine Feinde mehr in Sicht sind, betanken Sie den Panzer 4. Schaffen Sie so viel MG-Munition wie möglich herbei und verfrachten Sie diese in den Panzer. Sie brauchen gar nicht zu suchen: Auf der gesamten Karte gibt es keine zusätzliche Munition für die Hauptkanone. Trotzdem leistet der Panzer als mobile und gut geschützte MG-Stellung gute Dienste. **Vorsicht:** Wenn Sie nicht alle Häuser durchsucht haben, erscheinen aus dem Nichts Soldaten mit Panzerfausten.
  5. Säubern Sie die Karte von Feinden. Aus den MGs können Sie weitere Munition für den Panzer besorgen. **Wichtig:** Zerstören Sie die Flak-Stellungen nicht, sondern erledigen Sie nur die Besatzung. Benutzen Sie nur das Bord-MG. Die knappe Munition für die Kanone brauchen Sie später.
  6. Im Hangar treiben sich etliche Soldaten herum. Sie können nun die Hallen mit Infanterie säubern. Alternativ können Sie auch die Wände mit dem Panzer zerstören und mit dem Bord-MG für Ruhe sorgen. **Wichtig:** Sie brauchen den Panzer noch, lassen Sie sich nicht die Ketten zerstören!
- Die Flucht:** Links vom Flugzeug befindet sich im Hangar ein Schalter, der die Tore öffnet. Erst dann kann der Pilot in die Maschine einsteigen. Leider kann er nicht so leicht davonfliegen. Insgesamt drei deutsche Jäger nehmen die Verfolgung auf. Die ersten beiden erledigen Sie, indem Sie Lastwagen auf der Startbahn verteilten. Der dritte Jäger ist bereits in der Luft und kollidiert daher nicht mit Hindernissen. Besetzen Sie die südliche Flak. Schießen Sie den Panzer nach Norden, wo er die gegnerischen Fahrzeuge bekämpft und aufhält. Ihr Mann in der Flak erledigt den letzten Jäger!



# Die Sims 2

**D**er Nachfolger zum erfolgreichsten Spiel aller Zeiten stellt hohe Ansprüche an Ihre Hardware. Besonders der verwendete Prozessor wird stark gefordert. Tummeln sich mehrere Sims gleichzeitig in einem Haus, kommt es beim Zoomen oder wenn Sie die Zeitbeschleunigung aktivieren zu starken Grafik-Rucklern – selbst bei aktuellen Prozessoren. Um mit allen Details verünftig spielen zu können, sollte in Ihrem PC ein Prozessor mit mindestens 2.400 MHz arbeiten. Besitzer einer langsameren CPU stellen zunächst die Schatten aus. Läuft das Spiel immer noch nicht flüssig, setzen Sie zudem die Einstellung „Sim/Object Detail“ auf „Low“. Dadurch werden die Figuren mit weniger Polygonen dargestellt und wirken etwas kantiger. Bis zur Veröffentlichung wollen die Entwickler die Grafik-Engine noch optimieren.

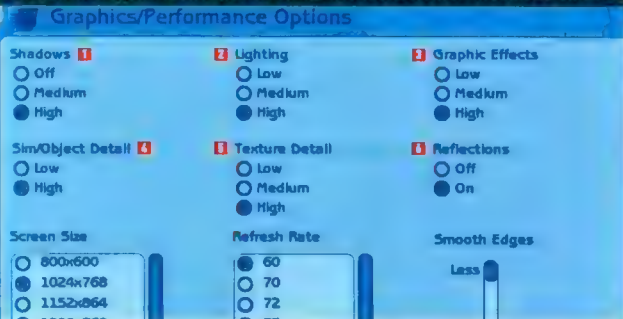
## SPICHERFRESSER

Auch der Arbeitsspeicher spielt eine wichtige Rolle. Wenn Ihr PC „nur“ über 512 MByte RAM verfügt, sind die Ladezeiten sehr lang und es kommt besonders bei großen Nachbarschaften zu häufigen Zwangspausen. 1.024 MByte Speicher sollten es daher schon sein. Die Leistungsunterschied zwischen einer preiswerten Radeon 9600 XT und der teuren Radeon 9800 XT ist kaum der Rede wert. Eine schnelle CPU vorausgesetzt, können Sie schon mit einer GeForce FX 5200 Ultra flüssig spielen. Einstellungen, die vor allem die Grafikkarte belasten, wie „Lighting“ und „Texture Detail“, sollten Sie daher auf den jeweiligen Höchstwert setzen. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (GeForce2- oder GeForce4-MX-Serie) fehlen die Reflexionen auf Wasseroberflächen.

DANIEL MÖLLENDORF

Ein schneller Prozessor steht ganz oben auf der Wunschliste der Digi-Menschlein. Was Sie sonst noch brauchen und wie Sims 2 auf Ihrem PC flüssig läuft, erfahren Sie in unserem Tuning-Guide.

## DAS MENÜ „GRAPHICS/PERFORMANCE OPTIONS“ VON DIE SIMS 2



- 1 Shadows:** Wenn Sie die Schatten abschalten, läuft Sims 2 deutlich schneller. Erst ab 2.400 MHz wählen Sie die höchste Einstellung.
- 2 Lighting:** Für die Berechnung der Lichtquellen ist die Grafikkarte zuständig. Da die Anforderungen an den Pixel-Prozessor vergleichsweise niedrig sind, brauchen Sie diesen Wert nur bei einer alten GeForce2 oder GeForce4 MX-440 herabsetzen.
- 3 Graphic Effects:** Auf dem höchsten Wert versieht das Spiel etwa die Gewässer in der Nachbarschaft mit zusätzlichen Details wie kleinen Schiffen und Wolken zie-

ren den Himmel. Besitzer einer FX 5200 Ultra oder schlechter wählen die mittlere Einstellung.

- 4 Sim/Object Detail:** Wenn Sie die Einstellung „Sim/Object Detail“ herabsetzen, werden die Figuren mit weniger Polygonen dargestellt und wirken kantiger. Ab 2.000 MHz wählen Sie die höchste Stufe.
- 5 Texture Detail:** Bestimmt die Detailstufe der Umgebungstexturen.
- 6 Reflections:** Ist diese Einstellung aktiviert, spiegelt sich die Umgebung beispielsweise in den Flüssen. Bei DX-7-Grafikkarten (GeForce2/4-MX-Serie) fehlt dieser Effekt.

## TUNING

UM DIE SIMS 2 IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.400 MHZ
- ☐ 1.024 MByte RAM
- ☐ RADEON 9600

MIT 1.800 MHZ, 512 MByte SPEICHER UND GEFORCE4 MX-440 SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Shadows“ auf „Off“ setzen
- ☐ Bei „Lighting“ „Medium“ einstellen
- ☐ Für „Graphic Effects“ „Medium“ auswählen
- ☐ „Sim/Object Detail“ auf „Low“ stellen
- ☐ Den Wert für „Texture Detail“ auf „High“ setzen

MIT 2.000 MHZ, 512 MByte SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Shadows“ auf „Off“ setzen
- ☐ Bei „Lighting“ „High“ einstellen
- ☐ Für „Graphic Effects“ „Medium“ auswählen
- ☐ „Sim/Object Detail“ auf „High“ stellen
- ☐ Den Wert für „Texture Detail“ auf „High“ setzen
- ☐ „Reflections“ aktivieren

MIT 2.400 MHZ, 1.024 MByte SPEICHER UND RADEON 9800 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Shadows“ auf „High“ setzen
- ☐ Bei „Lighting“ „High“ einstellen
- ☐ Für „Graphic Effects“ „High“ auswählen
- ☐ „Sim/Object Detail“ auf „High“ stellen
- ☐ Den Wert für „Texture Detail“ auf „High“ setzen
- ☐ „Reflections“ aktivieren



Die Texturen sind detailliert und alle Figuren werfen einen Schatten. Für diese Einstellung brauchen Sie eine schnelle CPU.



Sämtliche Schatten sind verschwunden, die Figuren wirken kantig und die Texturen verfügen über deutlich weniger Details.

# Doom 3

„Für DOOM 3 rüste ich meinen PC auf“, denken viele Spieler – „Gar nicht nötig!“ meint PC ACTION, denn für ids Horror-Shooter brauchen Sie keine Höllenmaschine.

**D**ie Doom 3-Engine verpackt das Grusel-Szenario dank Normal- und Bump-Mapping sowie pixelgenauer Schattenberechnung auf nahezu allen Flächen in eine beängstigend glaubwürdige Optik. Wie so oft lässt die Grafikqualität keinen direkten Schluss auf die Hardware-Anforderungen zu, denn die Meister-Programmierer bei id Software haben einen enormen Aufwand betrieben, damit Doom 3 auch auf Mittelklasse-PCs gut spielbar ist.

## HARDWARE-ANFORDERUNGEN

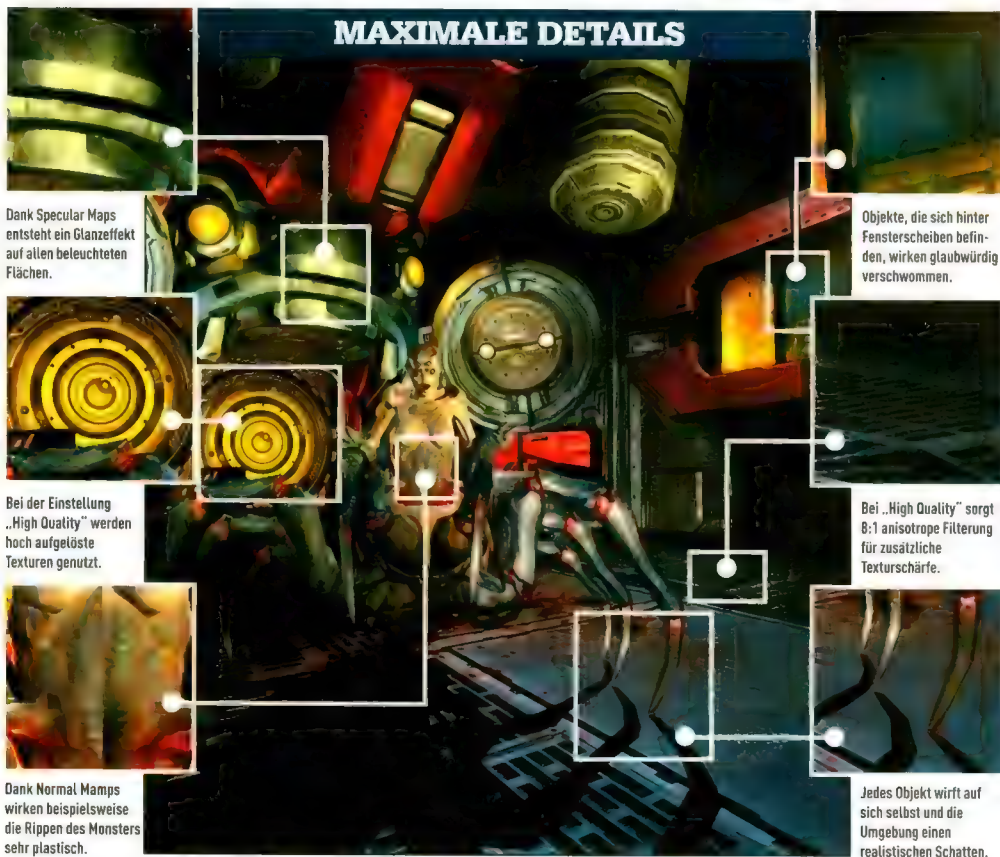
Bei der CPU ist Doom 3 vergleichsweise genügsam. 2.200 MHz reichen bereits für alle Details. Schwächere Prozessoren lassen sich kaum entlasten, da die Einstellungen im Optionsmenü lediglich die Grafikkarte betreffen. Damit es nicht zu nervenden Nachladepausen kommt, sollte Ihr PC über 1.024 MByte Speicher verfügen. Mit nur 512 MByte dauern die Ladezeit zudem qualend lange. Wichtigste Einzelkomponente ist die Grafikkarte. Die höchste Detailstufe läuft in

1.024x768 erst mit einer Radeon 9800 XT oder GeForce FX 5950 Ultra flussig. Reduzieren Sie die Auflösung auf 800x600, reichen dagegen schon eine GeForce FX 5900 XT oder eine Radeon 9800 Pro mit 128 MByte. Sogar in dieser niedrigen Auflösung sieht Doom 3 erstaunlich gut aus. Da beide 3D-Beschleuniger für rund 200 Euro verkauft werden, sind sie unser Preis-Leistungs-Geheimtipp. Besitzer einer Radeon 9800 XT oder GeForce FX 5700 Ultra haben keinen Grund aufzurüsten, sofern Sie auf Details verzichten können: Setzen Sie die Auflösung auf 800x600 herab und wählen Sie „Medium Quality“ aus – bei „High Quality“ wird automatisch 8:1 anisotrope Texturfilterung aktiviert, was beide Mittelklasse-Grafikkarten überfordert. Auch mit einer GeForce FX 5200 Ultra können Sie ruckelfrei spielen, allerdings nur wenn Sie bis auf die Bump-Maps alle Details abschalten. Doom 3 sieht dadurch nicht nur deutlich schlechter aus, sondern bußt auch deutlich an Atmosphäre ein. Hier lohnt es sich in eine schnellere Grafikkarte zu investieren.

## DIE BESTE GRAFIKKARTE FÜR DOOM 3

Wer sich für Doom 3 eine neue Grafikkarte kaufen will, steht vor einem schier unüberschaubaren Marktangebot. Daher haben wir anhand der offiziellen Timedemo alle wichtigen Grafikkarten miteinander verglichen. Neben 1.024x768 mit der Detailstufe „High Quality“ haben wir den Benchmark auch mit 800x600 und der Einstellung „Medium Quality“ ohne die Optionen „High Quality Special Effects“ und „Enable Specular“ durchgeführt. Auf die Darstellung von Schatten und Bump-Maps haben wir jedoch nicht verzichtet. Damit sieht Doom 3 immer noch sehr gut aus und läuft auch auf Mittelklasse-Grafikkarten flussig. Den ersten Platz teilen sich Radeon X800 XT und GeForce 6800 GT. Mit dem aktuellen Treiber Catalyst 4.7 fällt die ATI-Karte allerdings deutlich zurück. Erst durch den neuen Catalyst 4.9, der voraussichtlich ab September in der finalen Version zum Download angeboten wird, kann die X800 XT zu Nvidia aufschließen. DANIEL MOLLENDORF

## MAXIMALE DETAILS



Dank Specular Maps entsteht ein Glanzeffekt auf allen beleuchteten Flächen.

Bei der Einstellung „High Quality“ werden hoch aufgelöste Texturen genutzt.

Dank Normal Maps wirken beispielsweise die Rippen des Monsters sehr plastisch.

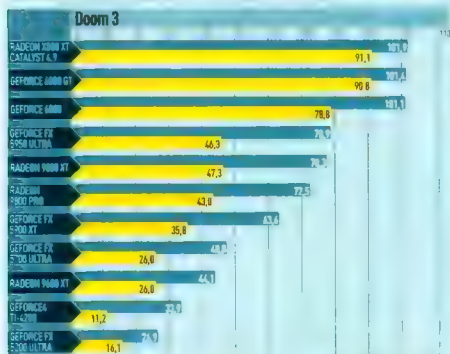
Objekte, die sich hinter Fensterscheiben befinden, wirken glaubwürdig verschwommen.

Bei „High Quality“ sorgt 8:1 anisotrope Filterung für zusätzliche Texturschärfe.

Jedes Objekt wirft auf sich selbst und die Umgebung einen realistischen Schatten.



## LEISTUNG: OPEN-GL-SPIEL



Settings: Athlon 64 FX-53 (2.4 GHz), 1.024 MByte DDR400-RAM, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.0

**Fazit:** Die X800 XT und die GeForce 6800 GT sind die schnellsten getesteten Karten für Doom 3. Bei mittlerer Detailstufe reichen eine 9600 XT oder Nvidias FX 5700 Ultra.

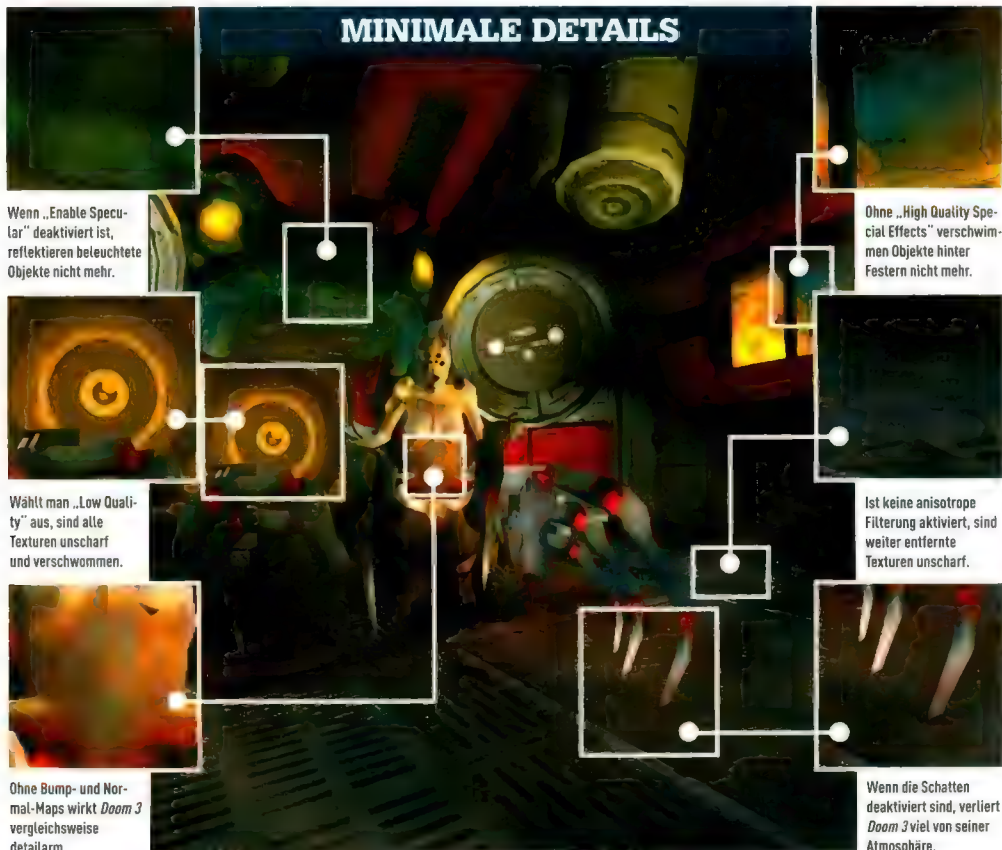
## DAS „SYSTEM OPTIONS“ MENÜ



- 1 Video Quality:** Bestimmt den Detailgrad der Texturen. Bei „High Quality“ wird zusätzlich 8:1 anisotrope Filterung aktiviert. Wählt man „Ultra Quality“, kommen unkomprimierte Texturen zum Einsatz. Da das Spiel so kaum besser aussieht, beschränken wir uns auf „High Quality“.
- 2 High Quality Special Effects:** Sorgen beispielsweise dafür, dass die Umgebung hinter einer Glasscheibe verschwommen dargestellt wird. Die Optik leidet nur geringfügig, deaktivieren Sie diesen Wert daher bei Performance-Problemen als erstes.

- 3 Enable Shadow:** Die realistischen Schatten sind ein Markenzeichen von Doom 3, kosten aber viel Grafikleistung – ab einer 9600 XT oder FX 5700 Ultra aktivieren!
- 4 Enable Specular:** Erzeugt einen Glanzeffekt, wenn Objekte beleuchtet werden. Besitzer einer 9600 XT oder schlechter schalten diesen Wert ab.
- 5 Enable Bump Maps:** Fast alle Flächen werden durch Bump Maps veredelt. Ohne diese Einstellung sieht Doom 3 deutlich schlechter aus, weshalb Sie die Bump Maps erst bei starken Performance-Problemen deaktivieren sollten.

## MINIMALE DETAILS



Wenn „Enable Specular“ deaktiviert ist, reflektieren beleuchtete Objekte nicht mehr.

Wählt man „Low Quality“ aus, sind alle Texturen unscharf und verschwommen.

Ohne Bump- und Normal-Maps wirkt Doom 3 vergleichsweise detailarm.

Ohne „High Quality Special Effects“ verschwimmen Objekte hinter Fenstern nicht mehr.

Ist keine anisotrope Filterung aktiviert, sind weiter entfernte Texturen unscharf.

Wenn die Schatten deaktiviert sind, verliert Doom 3 viel von seiner Atmosphäre.

## BEISPIEL-PC 1:

CPU: 1.800 MHz  
RAM: 512 MByte  
VGA: Radeon 9600 XT

### EINSTELLUNGEN:

Video Quality: Medium Quality  
Screen Size: 800x600  
High Quality Special Effects: No  
Enable Shadows: Yes  
Enable Specular: No  
Enable Bump Maps: Yes  
Antialiasing: Off

### TUNING-/AUFWÜST-TIPP:

Mit diesem Mittelklasse-System läuft Doom 3 in annehmbarer Grafikqualität flüssig. Da die Radeon 9600 XT mit 8:1 anisotroper Filterung überfordert ist, senken Sie die Einstellung „Video Quality“ auf „Medium Quality“. Um mit allen Details zu spielen, brauchen Sie eine schnelle Grafikkarte wie die Radeon 9800 Pro oder die GeForce FX 5900 XT und weitere 512 MByte Arbeitsspeicher.

## BEISPIEL-PC 4:

CPU: 2.800 MHz  
RAM: 512 MByte  
VGA: GeForce FX 5900 XT

### EINSTELLUNGEN:

Video Quality: High Quality  
Screen Size: 800x600  
High Quality Special Effects: Yes  
Enable Shadows: Yes  
Enable Specular: Yes  
Enable Bump Maps: Yes  
Antialiasing: Off

### TUNING-/AUFWÜST-TIPP:

Prozessor und Grafikkarte bewältigen die Doom 3-Engine mühelos mit allen Details in 800x600. Trotz der reduzierten Auflösung sieht der Shooter noch sehr gut aus, weshalb Sie nicht zwingend eine neue Grafikkarte brauchen. Nur der Speicher ist etwas knapp und sorgt für Lade-Pausen. Unser Tipp: die Grafikkarte behalten und das Geld lieber in weitere 512 MByte RAM investieren.

## BEISPIEL-PC 2:

CPU: 1.300 MHz  
RAM: 256 MByte  
VGA: GeForce 3 Ti-200

### EINSTELLUNGEN:

Video Quality: Low Quality  
Screen Size: 640x480  
High Quality Special Effects: No  
Enable Shadows: No  
Enable Specular: No  
Enable Bump Maps: No  
Antialiasing: Off

### TUNING-/AUFWÜST-TIPP:

Selbst mit dieser schwachen Konfiguration können Sie Doom 3 auf der niedrigsten Detailstufe spielen. Damit sieht der Shooter jedoch deutlich schlechter aus. Die Texturen sind unechter und Bump-Maps sowie Schatten fehlen völlig. Zudem fällt die Bildwiederholrate häufig unter 20 fps und die Ladezeiten sind sehr lang. Für mehr Details kommen Sie um den Kauf eines neuen PCs nicht herum.

## BEISPIEL-PC 5:

CPU: 3.000 MHz  
RAM: 512 MByte  
VGA: GeForce FX 5200 Ultra

### EINSTELLUNGEN:

Video Quality: Medium Quality  
Screen Size: 800x600  
High Quality Special Effects: No  
Enable Shadows: No  
Enable Specular: No  
Enable Bump Maps: Yes  
Antialiasing: Off

### TUNING-/AUFWÜST-TIPP:

Der typische Komplett-PC vom Discounter verfügt über eine sehr schnelle CPU, kramt aber an viel zu wenig Arbeitsspeicher und einer lahmen Grafikkarte. Um Doom 3 mit annehmbarer Geschwindigkeit zu spielen, müssen Sie daher vor allem auf zusätzliche Details wie die Schatten- und Antialiasing-Einstellungen verzichten, wodurch viel Atmosphäre verloren geht. Eine schnellere Grafikkarte hilft.

## BEISPIEL-PC 3:

CPU: 2.400 MHz  
RAM: 1.024 MByte  
VGA: GeForce FX 5700 Ultra

### EINSTELLUNGEN:

Video Quality: Medium Quality  
Screen Size: 800x600  
High Quality Special Effects: Yes  
Enable Shadows: Yes  
Enable Specular: Yes  
Enable Bump Maps: Yes  
Antialiasing: Off

### TUNING-/AUFWÜST-TIPP:

Genau wie die Radeon 9800 XT ist auch die GeForce FX 5700 Ultra mit 1,024x768 und „High Quality“ (aktivierte 8:1 anisotrope Filterung) überfordert. Für einen flüssigen Spielablauf reduzieren Sie daher diese beiden Einstellungen. Die übrigen Komponenten reichen für Doom 3 völlig aus. Somit brauchen Sie lediglich die Grafikkarte aufrüsten, um mit allen Details spielen zu können.

## BEISPIEL-PC 6:

CPU: 3.200 MHz  
RAM: 1.024 MByte  
VGA: Radeon 9800 XT

### EINSTELLUNGEN:

Video Quality: High Quality  
Screen Size: 1,024x768  
High Quality Special Effects: Yes  
Enable Shadows: Yes  
Enable Specular: Yes  
Enable Bump Maps: Yes  
Antialiasing: 2x

### TUNING-/AUFWÜST-TIPP:

Für Besitzer eines entsprechend ausgestatteten PCs gibt es keinen Grund aufzurüsten - Doom 3 läuft mit allen Details ohne Probleme reibungslos. Zudem können Sie im Menü „Advanced Options“ zusätzliche Kantenglättung aktivieren. Setzen Sie einfach bei „Antialiasing“ den Wert auf „2x“. Für eine höhere Auflösung reicht die Rechenleistung der Radeon 9800 XT allerdings nicht.



# 50 Seiten buntes Klopapier!



## Ab 25.8. erhältlich!

# GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

## NETGAMES

Zschochernstr. 4  
07545 Gera  
Tel.: 0365-2900840  
[www.netgames-gera.de](http://www.netgames-gera.de)



## MEDIA GAMES

Alt-Tegel 11  
13507 Berlin  
Bestellhotline:  
030-43776555  
Öffnungszeiten:  
Mo-Sa: 10 Uhr - 20 Uhr  
[www.media-games.net](http://www.media-games.net)

## Games-Store

Doberaner Strasse 110  
18057 Rostock  
Tel.: 0381-2003330  
[games-store@freenet.de](mailto:games-store@freenet.de)

## Gameland

Kaiserwerther Strasse 14  
40878 Ratingen  
Tel.: 02102-470473  
Fax: 02102-470472  
[gameland-shop@nexgo.de](mailto:gameland-shop@nexgo.de)



## PRIMAL GAMES

Kurt-Schumacher-Platz 7  
44787 Bochum  
Tel.: 0234-9160630  
Fax: 0234-9160632  
[info@primalgames.de](mailto:info@primalgames.de)  
[www.primalgames.de](http://www.primalgames.de)



PC- und Videospiele  
Versandhandel  
Kornharpenerstr. 217  
44791 Bochum  
[kontakt@sidgames.de](mailto:kontakt@sidgames.de)  
Bestellhotline:  
0234-9503390  
[www.sidgames.de](http://www.sidgames.de)

## GAMESTORE

Helmut-Käutner-Str. 13  
45127 Essen  
Tel.: 0201-777235  
Fax: 0201-777236  
[info@gamestoreworld.de](mailto:info@gamestoreworld.de)  
[www.gamestoreworld.de](http://www.gamestoreworld.de)



Paulinstrasse 36  
54292 Trier  
Tel.: 0651-27211  
Fax: 0651-27212  
[www.gamenatix.de](http://www.gamenatix.de)

Die hier abgedruckten  
Preise sind  
unverbindliche  
Empfehlungen!

Erfragen Sie die  
aktuellen Preise  
bei Ihrem

**GamesProfi**

## SOUND CHECK

Kaiserstrasse 31  
63065 Offenbach / Main  
Tel.: 069-884299  
Fax: 069-826583  
[soundcheck@t-online.de](mailto:soundcheck@t-online.de)  
[www.soundcheck-of.de](http://www.soundcheck-of.de)



## BFK IT-Shop

Wasserloser Str. 7a  
63755 Alzenau  
Tel.: 06023-504851  
Fax: 06023-504853  
[info@bfk-web.de](mailto:info@bfk-web.de)

Werden auch  
Sie  
**GamesProfi!**

Infos unter  
Tel.: 0931 / 3593 - 700  
bzw.  
eMail:  
[info@lm-games.de](mailto:info@lm-games.de)

## GAMELAND

Stummstrasse 6  
66763 Dillingen  
Tel.: 06831-705612  
[sales@gameland-online.de](mailto:sales@gameland-online.de)  
[www.gameland-online.de](http://www.gameland-online.de)



SOFTWARE  
COMPUTER &

Hauptstrasse 104  
70771 L.Echterdingen  
Tel.: 0711-9905372  
[verkauf@rg-computer.org](mailto:verkauf@rg-computer.org)

GamesBull  
Shop

[www.Gamesbull.de](http://www.Gamesbull.de)

## ekm-system

Dorfstrasse 25  
91336 Heroldsbach  
Tel.: 09190-994530  
[info@ekm-system.de](mailto:info@ekm-system.de)  
[www.ekm-system.de](http://www.ekm-system.de)



# PlayStation 2

# GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole



ATHENS 2004



59,95



LIGHTBOARD XL



FULLSIZE  
DESIGN-KEYBOARD  
MIT BELEUCHTETER  
TASTATUR

34,90



CARD MAGIC



7 IN 1 MEMORY CARD READER/-WRITER AUF DER EINEN  
UND USB 2.0 HUB AUF DER ANDEREN SEITE

je 29,90

BUBBLE LIGHTS



FARBIGE DOPPEL-  
LEDS SORGEN FÜR  
FANTASTISCHE  
LICHTEFFEKTE

je 14,90

SENNHEISER

Ideal für PCs, Laptops,  
Spracherkennung, Internet-  
Telefonie, VoIP, CD, MP3 und DVD



49,95

PC 140 Nackenbügel-Headset



109,-

PC 135 USB (Stereo Headset)



139,-

PC 155 USB (Stereo Headset)



2004



Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Boltesmühlengasse 5 - 97070 Würzburg  
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777

# HARDWARE



»Buchstabensuppe al dente.«

## Anschlag-Serie

Logitech aktualisiert Ihren Schreibtisch. Neue **TASTATUREN** und **SOUNDSYSTEME** kommen auf den Markt.

**Zubehör** Der Multimedia-Gigant hat drei neue kabellose Kombinationen aus Maus und Tastatur in petto. Die *Cordless Desktops LX 500* (blau) und *LX 501* (weiß) kommen für etwa 80 Euro in den Handel. Das schwarze Logitech *Cordless Desktop LX 300* ist ab sofort für 70 Euro lieferbar. Ein Bedienfeld über den Tasten soll eine einfache Steuerung von Multimedia-Inhalten bieten. Neu sind hier unter anderem Sondertasten zum Brennen von CDs oder DVDs. Allen Sets wird die Logitech *Cordless Optical Mouse* beigelegt. (FM)  
Info: [www.logitech.de](http://www.logitech.de)

## Hallo flach Acer bringt günstige TFT-BILDSCHIRME in die Läden.

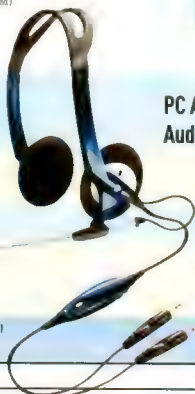
**Monitore** Die drei silbernen Bildschirme AL1912s (19 Zoll), AL1711s (17 Zoll) und AL1511s (15 Zoll) sind bereits im Handel. Das Flaggschiff, der AL1912s, bietet laut Hersteller ein Kontrastverhältnis von 500:1 und eine spieleaugliche Reaktionszeit von nur 16 ms. Das mit 549 Euro vergleichsweise günstige Gerät besitzt aber keinen DVI-Eingang, sondern nur einen analogen RGB-In. Der AL1511s kostet 319 Euro, für den 1711s mit 25 Millisekunden Reaktionszeit sind 389 Euro fällig. Alle Geräte verfügen über eine dreijährige Garantie. (FM)

Info: [www.acer.de](http://www.acer.de)

## OHRWÄRMER

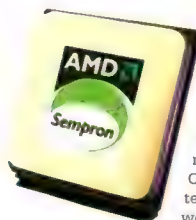
Die Plantronics-Headsets zeigen sich durch eine hervorragende Audioqualität aus. Das Audio 60 erfreut sich daher großer Beliebtheit – nicht nur bei Spielern! Auch Internet-Telefonate und Spracherkennung sind problemlos möglich.

10K



## Götterpreise

AMD enthüllt Details zum günstigen Duron-Nachfolger **SEMPRON**. Der Prozessor kommt sowohl für Desktop-PCs als auch für Notebooks auf den Markt.



»Neu im Kühlregal: Kinder Prozessor Rhino.«

**Infrastruktur** Der Sempron erscheint im Desktop-Segment für die Sockel A und 754. Beim A löst der Prozessor mit FSB333 und 256 KByte Level-2-Cache die Athlon-XP-Varianten von 2200+ bis 2700+ ab. Für den Sockel 754 erscheint zunächst nur ein Modell mit 256 KByte Level-2-Cache und Single-Channel-Speicherinterface für PC400-Arbeitsspeicher. Obwohl dieses Sempron-Modell auf einem abgespeckten Athlon-64-Kern basiert, ist die Spar-CPU ein reiner 32-Bitter. Für so genannte Sub-Notebooks hat der Prozesshersteller den als „Low Power Mobile Sempron“ klassifizierten 2600+ (1,6 GHz, 128 KByte L2-Cache) und den 2800+ (1,6 GHz, 256 KByte L2-Cache) vorgesehen. Den „normalen“ Notebook-Markt bedient der *Mobile Sempron 2600+* (1,6 GHz, 128 KByte L2-Cache), *2800+* (1,6 GHz, 256 KByte L2-Cache), und *3000+* (1,8 GHz, 128 KByte L2-Cache). (FM)

Info: [www.amd.de](http://www.amd.de)

### Übersicht: AMD Sempron

Prozessor	Taktfrequenz	L2-Cache	Preis [US-Dollar]
<b>AMD Sempron (Sockel 754)</b>			
Sempron 3100+	1,80 GHz	256 KByte	126
<b>AMD Sempron (Sockel A)</b>			
Sempron 2000+	2,00 GHz	256 KByte	109
Sempron 2200+	1,80 GHz	256 KByte	86
Sempron 2500+	1,75 GHz	256 KByte	74
Sempron 2600+	1,67 GHz	256 KByte	61
<b>Mobile AMD Sempron (25W Vorleistung)</b>			
AMD Sempron 2600+	1,60 GHz	256 KByte	134
AMD Sempron 2800+	1,60 GHz	128 KByte	107
<b>Mobile AMD Sempron (62W Vorleistung)</b>			
AMD Sempron 3000+	1,80 GHz	128 KByte	120
AMD Sempron 2800+	1,60 GHz	256 KByte	108
AMD Sempron 2600+	1,60 GHz	128 KByte	84

PC ACTION verlost zusammen mit Plantronics zehn Audio 60 Headsets im Gesamtwert von über 400 Euro.

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

„Wie heißt der neue Spar-Prozessor von AMD?“

- A) Megatron
- B) Sempron
- C) Ahmetron





»1945, Dresden, Luftaufnahme.«

## Platin Lover

**MSI flirtet mit AMD. Ergebnis: Zwei neue Sockel-939-Mainboards mit Via- und Nvidia-Chipsatz für den Athlon 64. Wie prickelnd!**

**Infrastruktur** | Mit den beiden neuen Mainboards *K8N Neo2 Platinum* und *K8T Neo2* liefert MSI zwei neue Platinen mit Nvidias *Nforce3-250Gb-Ultra*- beziehungsweise *Vias K8T800Pro*-Chipsatz. Das *K8N Neo2 Platinum* unterstützt maximal vier GByte ECC-Speichermodule und verfügt über Dual-Gigabit-LAN. Das Board ist auch inklusive der *PC54G2 WLAN*-Karte mit 54Mbit/Sek. Übertragungsrate und *MSI SW-Access-Point* erhältlich. Das *K8T Neo2-FIR* unterstützt ebenfalls bis zu vier GByte Speicher – allerdings keine ECC-Module. Beide Platinen bieten einen AGPx8- und fünf PCI-Steckplätze. Für das *K8N Neo2 Platinum-54G* mit W-LAN-Karte verlangt MSI 182 Euro, das *K8T Neo2-FIR* kostet 145 Euro. (FM)

Info: [www.msi-computer.de](http://www.msi-computer.de)



## Bloß nichts anbrennen lassen!

Benq hat mit dem *DW1620* einen ersten 16-fach DVD-Brenner mit der *Walking-OPC*-Technik vorgestellt, die Fehlbrände verhindert.

**Laufwerke** | Der Benq *DW1620* beschreibt DVD(+/-)R- und DVD(-/-)R-Medien mit 16-facher Geschwindigkeit in rund sechs Minuten. Für einen 2,5-GByte-Silberling kann der Brenner aber nur mit 2,4-fachem Tempo aufwarten. DVD(+/-)RW- und DVD(-/-)RW-Rohlinge brennt das Gerät in vierfacher Geschwindigkeit. CD-R-Rohlinge werden mit maximal 40-fachem und CD-RWs mit 24-fachem Tempo beschrieben. Die neuartige *Walking-OPC*-Technologie soll durch ein ständiges Prüfen der geschriebenen Daten Fehlbrände vermeiden. Das IDE-Laufwerk mit zwei MByte Zwischenspeicher ist ab sofort für 149 Euro erhältlich. (FM)

Info: [www.benq.de](http://www.benq.de)



»Noch nie hat ein X irgendwo, irgendwann einen bedeutenden Punkt markiert! (Indiana Jones)  
Bitte töten Sie uns!«

## Giftzwerg

Im Vergleich zu einem Kühlschrank ist die Grafikkarte *TOXIC X800 PRO* winzig. Dabei kühlt Sie trotz extremer Übertaktung prima.

**Grafik** Bereits auf den ersten Blick ist zu erkennen, dass es sich bei der *Toxic*-Grafikkartenserie um keine 08/15-Beschleuniger handelt. Sapphire hat die Platinen mit einer besonders effizienten und flüsterleisen Kühllösung versehen, die auch hitzige Übertaktungs-Versuche übersteht. Der Grafikprozessor läuft mit dem *X800-Pro*-Standardtakt von 475 MHz. Sapphire garantiert aber eine Übertaktbarkeit des *GDDR3*-Grafikspeichers auf 520 MHz, 550 MHz und mehr sollen aber auch kein Problem darstellen. Im Normalfall sind die 256 MByte mit 450 MHz getaktet. Overclocker müssen mit 470 Euro aber recht tief in die Tasche greifen. (FM)

Info: [www.sapphiretech.de](http://www.sapphiretech.de)

## LIES MICH!

### NVIDIA: GEWINN BRICHT EIN



**Unternehmen** | Nvidia musste im zweiten Quartal des laufenden Geschäftsjahres massive Gewinn- und Umsatzrückgänge verzeichnen. Der Umsatz sank von 459,8 Mio. US-Dollar im Vorjahresquartal auf 456,1 Mio. Der Gewinn reduzierte sich drastisch

von 24,2 Mio. US-Dollar auf 5,1 Mio. Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang nannte das Quartal in einer Telefonkonferenz „herausfordernd und enttäuschend“.

Info: [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)

(FM)

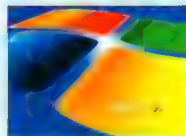
### ATI: CATALYST 4.9 BETA FÜR DOOM 3

**Grafik** Kurz vor Redaktionsschluss hat Grafikkartenhersteller ATI eine Beta-Version des neuen *Catalyst*-Treibers mit der Versionsnummer 4.9 zum Herunterladen bereit gestellt. Offenbar macht sich das Unternehmen Gedanken um die Leistung der Radeon-Karten bei ids Horror-Shooter *Doom 3*. Das neue Treiberpaket soll hier deutlich höhere Benchmark-Ergebnisse liefern. (FM)

Info: <http://www.ati.com/support/infobase/4547.html>



### MICROSOFT: 64-BIT-WINDOWS KOMMT 2005



**Software** Microsoft hat die Veröffentlichung von *Windows XP* für 64-Bit-Prozessoren wie den Athlon 64 auf das erste Halbjahr 2005 verschoben. Grund für die Verspätung ist laut Online-Dienst CNet.com die Tatsache, dass das Unternehmen eine fehlerfreie Unterstützung der

64-Bitter erreichen möchte. Obwohl die Verzögerung für AMD ärgerlich ist, verzeichnet das Unternehmen weiterhin einen steigenden Absatz der *AMD64*-Produktlinie. (FM)

Info: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

### CREATIVE STELLT GRAFIK-KARTEN-GESCHÄFT EIN

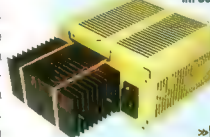
**Unternehmen** Die Anzahl der Grafikkarten-Hersteller geht immer weiter zurück. Nachdem Hercules, Tyan und Terratec ihre Geschäftstätigkeit in diesem Segment eingestellt haben, folgt nun Multimedia-Riese Creative. Nach Unternehmensangaben lohnt sich das Herstellen von 3D-Beschleunigern durch geringe Margen und große Konkurrenz kaum noch. (FM)

Info: [de.europe.creative.com](http://de.europe.creative.com)



### NC-SILENCE: LUFTERLOSE NETZTEILE

**System** | Der Hersteller NC-Products hat ein passiv gekühltes Netzteil mit 420 Watt Leistung vorgestellt. Die entstehende Wärme im Gehäuseinneren wird gleichmäßig über einen



fünf Millimeter starken Kupfer-Heatspreader an die vier Aluminiumkühlkörper an der Außenseite weitergeleitet. Das Gerät ist ab sofort für 149 Euro erhältlich. (FM)

Info: [www.nc-silence.de](http://www.nc-silence.de)

»Nervt beim Pistengang – eine Zyste an der Kiste.«



# Das ist der Bringer!

Doom 3 ist raus und Ihre Histe stellt nicht mal Tetris flüssig dar? Wir helfen Ihnen aus der Patschel! Dank unseres GRAFIKKARTEN-Vergleichstests finden Sie garantiert die richtige Pixel-Schleuder.

**D**ie neuen Grafikchips von Ati und Nvidia lassen die bisherigen Spitzenmodelle Radeon 9800 XT und Geforce FX 5950 Ultra buchstäblich alt aussehen. Für Augenverwöhner wie *Doom 3*, *Far Cry* und *Half-Life 2* kommt so viel 3D-Leistung natürlich gerade recht. Doch welche Pixel-Platine ist die schnellste und bei welchem Modell können Sie viel Kohle sparen? Wir haben 15 AGP-Grafikkarten ausgewählt und gegeneinander antreten lassen. Wir stellen die neuen Grafikchips der Rivalen Nvidia und Ati detailliert vor, bevor wir uns dem Vergleichstest der Hersteller-Karten widmen.

## NIX MIT FX

Mit den bisherigen Geforce-FX-Karten hat Nvidias neues Topmodell Geforce 6800 Ultra wenig gemein: Der Grafikchip NV40 ist eine komplette Neuentwicklung. Ati recycelt bei der Radeon X800 XT dagegen

unter der Bezeichnung R420 den R300-Grafikchip. Dieser kam bereits vor zwei Jahren bei der Radeon 9700 Pro zum Einsatz. Neu ist jedoch, dass der R420 im feinen 130-Nanometer-Produktionsverfahren hergestellt wird. Bei Radeon 9700 und Radeon 9800 waren es 150 Nanometer. Zudem hat Ati beim neuen Topmodell die Pixel-Pipelines von acht auf 16 verdoppelt. Somit berechnet die X800 XT 16 Pixel pro Taktzyklus. Multipliziert mit dem Chiptakt von 520 MHz schnell die theoretische Pixelfüllrate auf sensationelle 8,3 Gigapixel pro Sekunde. Die Radeon 9800 XT berechnet nur 3,3 Gigapixel in der Sekunde (412 MHz Chiptakt mal acht Pixel-Pipelines). Nvidias Flaggschiff wird ebenfalls im 130-Nanometer-Prozess gefertigt und greift auch auf 16 Pipelines zurück, der Chiptakt liegt aber nur bei 400 MHz (6,4 Gigapixel pro Sekunde). Beide Karten setzen auf moderne

DDR3-Speichermodule mit 256-Bit-Anbindung. Die Takt-rate ist mit 550 MHz DDR bei der 6800 Ultra und 560 MHz DDR bei der X800 XT fast identisch.

## IN DEN SCHATTEN GESTELLT

Ein Vorteil von Nvidias Neuentwicklung ist die Unterstützung von Pixel- und Vertex-Shadern in der Version 3.0. Der NV40 ist damit der erste Grafikchip, der den kompletten Funktionsumfang von Microsofts DirectX 9 ausnutzt. Atis X800-Karten müssen mit dem Shader-Modell 2.B auskommen. Die neue Pixel-Shader-Version bei Geforce-6800-Platinen bringt zwar keine neuen Effekte, erhöht jedoch die Performance. In Kürze soll *Far Cry* per Patch auf die Version 1.2 die neuen Shader unterstützen. Zudem machen *Schlacht um Mittelmeer*, *Splinter Cell 3*, *S.T.A.L.K.E.R.* und Spiele, die auf der grandiosen Unreal Engine 3 beruhen, Gebrauch

vom Shader-Modell 3. Neu bei X800-Karten ist dafür ein Kompressionsverfahren für Normal-Maps, wodurch etwa die Figuren im kommenden Fun-Shooter *Serious Sam 2* noch besser aussehen.

## AUFGEBOHRT?

Bei der Spielegeschwindigkeit von Radeon X800 XT und Geforce 6800 Ultra hat sich seit unserem ersten Test einiges getan: Durch den neuen Treiber Forceware 61.12 wird das Potenzial der Nvidia-Karten besser ausgenutzt. Da es sich beim NV40 um ein neues Design handelt, konnten die Nvidia-Techniker vieles am Treiber anpassen und verbessern. Somit erreichen Geforce-6800-Modelle beispielsweise bei *Far Cry* und *Call of Duty* bessere Ergebnisse. Der X800-Grafikchip ist dagegen ein alter Bekannter, die Treiber sind bereits sehr ausgereift. Dementsprechend ist das Tuning-Potenzial geringer





# Damit das klar ist!

## KANTENGLÄTTUNG

Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

## ANISOTROPER FILTER

Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

## SPEICHERINTERFACE

Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholrate, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

## SHADER

Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

## NORMAL MAP

Dieser Effekt gaukelt bei Spielen wie Doom 3 und Far Cry auf einer ebenen Fläche eine Struktur und zusätzliche Details vor.

## TRILINEARE TEXTURFILTERUNG

Eine Textur wird auf Entfernung stufenweise mit einer niedrigeren Auflösung dargestellt. Um den Unterschied zwischen diesen Stufen unauffällig zu gestalten, vermischt der trilineare Filter die Farbwerte an den Kanten der aufeinander folgenden Stufen miteinander.

## PCI EXPRESS

Neuer Slot für Steckkarten. Die schnellste Variante, PCI-Express-x16, wird dank höherer Datenrate und überlegener Stromversorgung AGP als Grafikkarten-Steckplatz ablösen.

als bei der neuen Nvidia-Generation. Der aktuelle Catalyst-Treiber 4.6 bringt kaum mehr Leistung als die Vorgänger-Version.

## DIE GÜNSTIGE ALTERNATIVE

Neben der High-End-Variante X800 XT bringen die Kanadier mit der Radeon X800 Pro ein preiswerteres Modell mit R420-Grafikchip. Die Pro-Version verfügt im Gegensatz zur X800 XT nicht über 16 Pipelines, sondern muss mit zwölf Pixel-Berechnungen pro Sekunde auskommen. Der Chiptakt wurde zudem von 520 MHz auf 475 MHz gesenkt. Der Referenz-Lüfter ist dafür bei der Pro-Karte mit angenehmen 1,8 Sone deutlich leiser. Der 256 MByte große DDR3-Speicher taktet mit 446 MHz DDR – 114 MHz DDR weniger als bei Atis Spitzenmodell. Wie sich diese Veränderungen auf die Leistung der X800 Pro auswirken, zeigen unsere Spiele-Benchmarks.

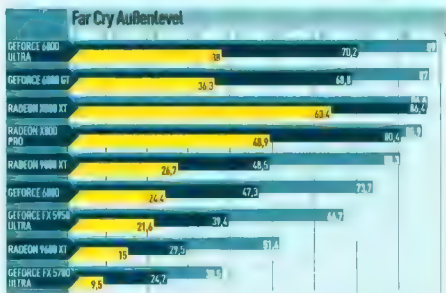
## PREISWERTE FLACHMÄNNER?

Nvidia verwendet den neuen Grafikchip NV40 gleich für drei Grafikkarten: Das Topmodell Geforce 6800 Ultra, die Geforce 6800 GT und die günstige Geforce 6800. Alle drei Pixel-Bretter beherrschen das fortschrittliche Shader-Modell 3.0. Die GT-Variante profitiert mit ähnlich guten Eigenschaften wie die teure 6800 Ultra: Chip- und Speichertakt wurden lediglich um jeweils 50 MHz auf 350 MHz und 550 MHz DDR gesenkt. Zudem greift Nvidias zweitbestes Modell auf alle 16 Pixel-Pipelines zurück. Vorteile der 6800 GT sind der flache Kühlkörper, der nur einen Slot belegt, und die unkomplizierte Stromversorgung. Während die 6800 Ultra zwei Anschlüsse benötigt, reicht bei der GT-Karte ein. Das günstigste Modell der NV40-Familie Geforce 6800 kommt ebenfalls mit flachem Kühler und nur einem Strom-



Die Unreal Engine 3 setzt neue Grafik-Maßstäbe. Durch die Unterstützung vom Shader-Modell 3.0 sind Geforce-6800-Karten im Vorteil.

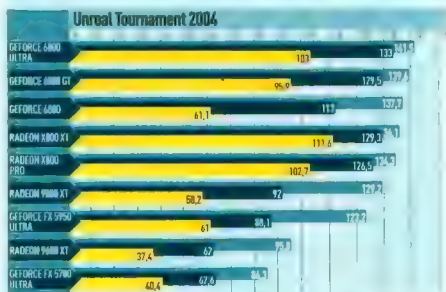
## LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Mainboard, 1.024 MByte Speicher, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.1

**Fazit:** Ohne Qualitätseinstellungen erzielen alle Top-Karten ähnliche Ergebnisse – die CPU wird hier zur limitierenden Komponente. Erst mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Filterung gehen die X800-Karten deutlich in Führung.

## LEISTUNG: DIRECTX-7-SPIEL

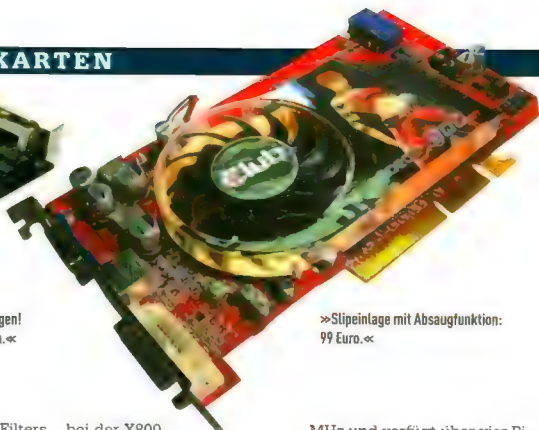


Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Mainboard, 1.024 MByte Speicher, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 3166

**Fazit:** Die neuen Nvidia-Karten nehmen die vordersten Plätze ein. Erst bei hohen Qualitätseinstellungen sind X800 XT und X800 Pro schneller. Die Geforce 6800 verliert hier vergleichsweise viel Leistung. X800 XT und 5750 Ultra halten bei 1.024x/4x/8x noch mit.



»Falschspieler aufgeflogen!  
Schlecht gezinkte Karten.«



»Slipanlage mit Absaugfunktion:  
99 Euro.«

anschluss daher. Genau wie die Radeon X800 Pro verfügt sie lediglich über zwölf Pixel-Pipelines. Zudem wurden Chip- und Speichertakt stark gesenkt. So arbeitet der 3D-Chip mit 325 MHz und der Speicher mit 350 MHz DDR.

## FAIRER WETTBEWERB

Was leisten die neuen Grafikkarten von Ati und Nvidia in aktuellen Spielen? Um diese Frage fair beantworten zu können, muss man zunächst die Optimierungen der aktuellen Generation beachten. Sowohl GeForce 6800 als auch Radeon X800 tricken bei der trilinearen Texturfilterung. Besitzer einer neuen Nvidia-Karte können diese Treiber-Tricks zwar problemlos über einen Schalter deaktivieren, bei den X800-Karten lassen sie sich jedoch nur umständlich über die Windows-Registrierung ausschalten. Daher haben wir uns entschlossen, die optimierte trilineare Filterung bei beiden Herstellern zuzulassen. Die Optimie-

rung des anisotropen Filters kommt nur bei X800-Karten zum Einsatz. Um einen seriösen Vergleich mit gleicher Bildqualität zu den Nvidia-Pendants zu ermöglichen, haben wir diesen Treiber-Trick bei den Benchmarks deaktiviert.

## LEISTUNGS-DUELL

Dank der neuen Treiber-Version haben die aktuellen Nvidia-Karten aufgeholt: 6800 Ultra und 6800 GT liegen nicht nur mit Standardeinstellungen bei den meisten Spielen in Führung, auch mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung erzielen die grünen 3D-Platinen sehr gute Ergebnisse. Erst bei den höchsten Qualitätseinstellungen zieht die Radeon X800 XT an den Nvidia-Karten vorbei. Die Radeon X800 Pro kann sich nur in Far Cry gegen die ähnlich teure GeForce 6800 GT durchsetzen. Im Leistungsvergleich zahlen sich die 16 Pixel-Pipelines der Nvidia-Karte gegenüber den zwölf Pipes

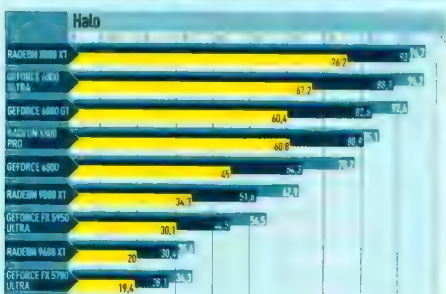
bei der X800 Pro aus. Die vergleichsweise günstigste GeForce 6800 verliert bei Kantenglättung und anisotroper Filterung relativ viel Leistung, ist jedoch fast in jedem Spiel schneller als die 9800 XT. Grundsätzlich kann die Vorgänger-Generation nur bei Spielen mit starker CPU-Limitierung wie UT 2004 in 1.024x768 mithalten. Wenn ein Spiel besonders von einer schnellen Grafikkarte profitiert oder Qualitätseinstellungen aktiviert werden, ziehen die neuen Pixel-Geschosse von Ati und Nvidia weit davon.

## DAS BRINGT DIE ZUKUNFT

In den nächsten Monaten bringt Ati neben der neuen Hochleistungs-Serie auch Grafikkarten für die Mittelklasse- und den Einsteigerbereich heraus. Die Radeon X600 XT soll die günstige 9600 XT ablösen. Wie beim Vorgänger taktet der Grafikchip mit 500

MHz und verfügt über vier Pixel-Pipelines. Den Speichertakt heben die Kanadier von 300 MHz DDR auf 370 MHz DDR an. Die Pro-Variante arbeitet mit 400 MHz Chip- und 300 MHz DDR Speichertakt. In der preislichen Unterklasse positioniert Ati die X300 mit vier Pipes und Taktfrequenzen von 325 MHz beim Grafikchip sowie lediglich 200 MHz DDR beim Speicher. Während die normale X300 den Speicher mit 128 Bit anbindet, hat die X300 SE ein langsames 64-Bit-Interface. Interessant: X600 und X300 unterstützen nativ PCI Express. Das bedeutet, dass die entsprechenden Grafikchips exklusiv für PCI Express entwickelt wurden und nur für das neue Steckformat erscheinen. Nvidia stattet dagegen die GeForce FX 5900, FX 5700 Ultra und FX 5200 Ultra mit einem Bridge-Chip aus und bringt diese als GeForce PCX 5900, PCX 5700 und PCX 5300 für den PCI-Express-Slot. DANIEL MOLLENDORF

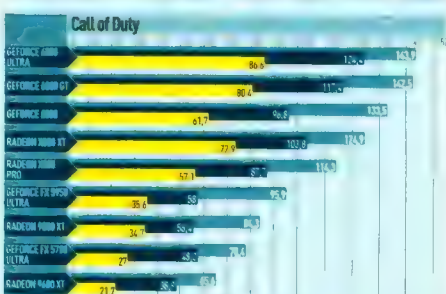
## LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Mainboard, 1.024 MByte Speicher, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.02

**Fazit:** Bei Halo ist die Radeon X800 XT in 1.280x960 mit 8:1 anisotroper Filterung schneller als der Vorgänger 9800 XT in 1.024x768 ohne anisotrope Filterung. Die 6800 Ultra ist nur wenig langsamer. Weit abgeschlagen: 9600 XT und FX 5700 Ultra.

## LEISTUNG: OPEN-GL-SPIEL



Settings: Athlon 64 3400+, K8T800-Mainboard, 1.024 MByte Speicher, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.1

**Fazit:** Die 6800-Reihe setzt sich bei Call of Duty klar an die Spitze. Auch bei Qualitätseinstellungen sind 6800 Ultra und 6800 GT schneller als die Radeon X800 XT. Die Vorgänger-Modelle FX 5900 Ultra und 9800 XT fallen deutlich zurück.



# Ansichtskarten

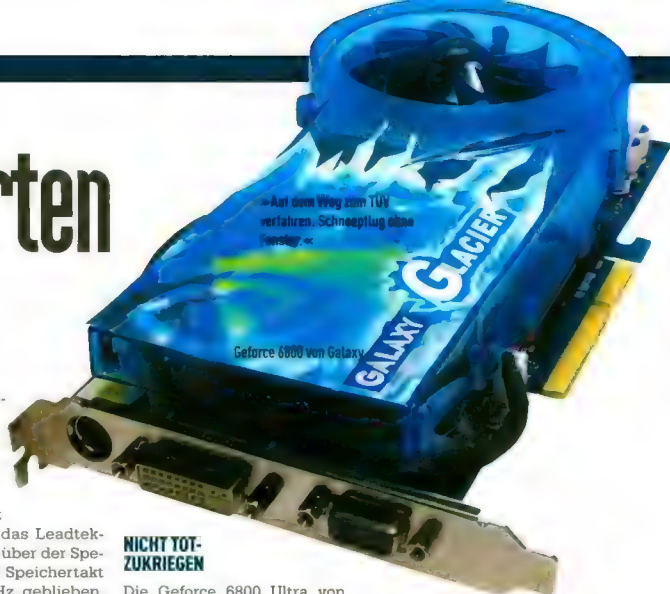
Asus, MSI, Leadtek, Sapphire – wer bekommt den begehrten Gold-Award?

**B**eim Vergleich der 15 Grafikkarten kommt die neue Chip-Generation zum Einsatz. Neben der Spieleleistung sind vor allem Lautstärke und Ausstattung entscheidend.

## DOPPELSPITZE

Leadtek stattet die Winfast A400 Ultra TDH (Grafikchip: GeForce 6800 Ultra) und die Winfast A400 GT (GeForce 6800 GT) mit einem ungewöhnlichen Kupferkühler aus. Der verwendete Lüfter ist jedoch nicht leiser als der Standard-Propeller und fällt auch bei geschlossenem Gehäuse auf. Bei beiden Produkten liegen die Spiele *Splinter Cell 2* und *Prince of Persia* bei. Im Vergleich zu den bisher getesteten

6800-Ultra-Grafikkarten verfügt die A400 Ultra TDH über einen höheren Chiptakt: mit 425 MHz liegt das Leadtek-Modell 25 MHz über der Spezifikation. Der Speichertakt ist bei 550 MHz geblieben. Die A400 GT unterscheidet sich von der Ultra-Variante durch einen 75 MHz niedrigeren Chiptakt und 50 MHz DDR weniger Speichertakt. Bei aktuellen Spielen ist sie kaum langsamer, jedoch rund 80 Euro günstiger. Per Überbaktung konnten wir den Unterschied beim Chiptakt mit 420 MHz beinahe wettmachen.

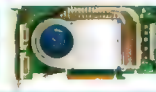


## NICHT TOTZUKRIEGEN

Die GeForce 6800 Ultra von Asus kommt mit dem Standard-Chiptakt von 400 MHz aus. Wie Leadtek verwendet auch Asus bei der V9999 Ultra Deluxe eine eigene Kühlkonstruktion, die mit 4,2 Sone sogar noch lauter ist. Dafür bleibt durch die niedrige Bauhöhe der oberste PCI-Steckplatz frei. Die Ausstattung ist – wie bei Asus üblich – sehr großzügig: neben der Vollver-

sion von *Deus Ex 2* wird sogar eine Webcam mitgeliefert. Elsa ist ein Klassiker im Grafikartenbereich. Nachdem das deutsche Unternehmen Konkurs anmelden musste, scheiterte auch die „Neue Elsa GmbH“. Nun hat sich die taiwanische Niederlassung entschlossen, den europäischen Markt erneut in Angriff zu nehmen.

## 15 GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST



	Excilibur X800 XT Ice0 II	Winfast A400 Ultra TDH	Winfast A400 GT	V9999 Ultra Deluxe	Falcx X800 XT Platinum
Hersteller:	HIS	Leadtek	Leadtek	Asus	Elsa
Webseite:	<a href="http://www.hisdigital.com">www.hisdigital.com</a>	<a href="http://www.leadtek.de">www.leadtek.de</a>	<a href="http://www.leadtek.de">www.leadtek.de</a>	<a href="http://www.asus.com.de">www.asus.com.de</a>	<a href="http://www.elsa.de">www.elsa.de</a>
Preis (Preis/Leistung):	ca. € 509 (Ausreichend)	ca. € 529 (Ausreichend)	ca. € 449 (Befriedigend)	ca. € 539 (Ausreichend)	ca. € 499 (Ausreichend)
Grafikchip:	Radeon X800 XT	GeForce 6800 Ultra	GeForce 6800 GT	GeForce 6800 Ultra	Radeon X800 XT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	520 MHz/560 MHz DDR	425 MHz/550 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	400 MHz/550 MHz DDR	520 MHz/560 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	16 Pixel x 1 Textel	16 Pixel x 1 Textel	16 Pixel x 1 Textel	16 Pixel x 1 Textel	16 Pixel x 1 Textel
Shader-Modell:	2.8	3.0	3.0	3.0	2.8
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In (Kabel), DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video) / In (Kabel), DVI
Software:	Arx Fatalis, Power DVD	Splinter Cell 2, Prince of Persia, Winfast DVD	Splinter Cell 2, Prince of Persia, Winfast DVD	Deus Ex 2, Gunmetal, Asus DVD	Counter-Strike: C2, Rainbow Six 3
Sonstige Ausstattung:	Adapter (in/out), DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, 2x DVI-VGA	Composite-Kabel, Webcam, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel (in/out), DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	51,5 °C/0,2 Sone; 20,4 dB(A)	46,5 °C/3,5 Sone; 44,9 dB(A)	42,2 °C/3,7 Sone; 46 dB(A)	48,5 °C/4,2 Sone; 47,7 dB(A)	51,6 °C/2,2 Sone; 41 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	550 MHz/600 MHz DDR (Befriedigend)	460 MHz/650 MHz DDR (Gut)	420 MHz/650 MHz DDR (Sehr gut)	470 MHz/635 MHz DDR (Gut)	560 MHz/580 MHz DDR (Ausreichend)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF* (* Auflösung 1.280x960):	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut

## Wertung:

Sehr schnell, fast lautlose Kühlung; hoher Preis.

88%

Extrem schnell, dafür teuer und lauter Lüfter.

88%

Starke Leistung zum starken Preis; Klasse Spiele-Beilage.

87%

Schnelle Karte, volle Ausstattung, aber laut.

86%

Leiser Lüfter, Klasse Spiele.

86%



»Postnatale Abreibung im Spalßbad mit Häcksler.«



## Excabur X800 XT IceQ II

Flusterlose Hochleistungs-karte

Die Gold-Auszeichnung geht an HIS: Testsieger Excabur X800 XT IceQ II vereint herausragende Spieleleistung mit einer nahezu lautlosen Kühlung. Der wuchtige Kühler von Arctic Cooling verursacht eine Geräuschkulisse von nur 0,2 Sone. Kleiner Wermutstropfen: Der Kühlkörper ist so hoch, dass der oberste PCI-Steckplatz frei bleiben muss. Die Spieleleistung ist grandios – gerade bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotrope Filterung spielt der ATI-Chip seine Stärken aus. Angesichts der mittelmäßigen Ausstattung fällt der Preis mit 509 Euro jedoch sehr hoch aus. Fazit: Wenn Sie gern mit hohen Qualitätseinstellungen spielen und auf einen leisen PC Wert legen, gibt es keine bessere Grafikkarte als die Excabur X800 XT IceQ II – sofern Sie das nötige Kleingeld haben.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unseren Werbungs-Labels

Gesamtwertung **88%**

Die FalcoX X800 XT Platinum ist ein gelungener Einstieg: Die X800-XT-Karte im Referenzdesign bringt die Vollversionen von CS: Condition Zero und Rainbow Six 3 mit. Während der Lüfter gewöhnlich bei Spielen schneller dreht und somit lauter arbeitet, hat er bei der Elsa-Karte stets die gleiche Drehzahl und ist daher auch beim Zocken mit 2,2 Sone angenehm leise.

## CHIP-POLYGAMIE

Mit 410 MHz liegt der Chip-takt von Albatrons Trinity Geforce 6800 Ultra um 10 MHz über dem Standardwert. Die Spiele-Performance steigt dadurch nur minimal an. Ansonsten orientiert sich Albatron am Referenzdesign. So benötigt die 500 Euro teure Pixel-Platine zwei Stromanschlüsse und erzeugt deutlich

hörbare 3,2 Sone. Die Ausstattung ist nur Durchschnitt. Im Gegensatz zur Albatron-Karte protzt die Gladiac 940GT von Elsa mit drei beiliegenden Vollversionen. Elsa legt sich nicht auf einen Chip-Hersteller fest und bringt neben ATI-Beschleunigern (FalcoX-Serie) unter der Bezeichnung Gladiac auch Pixel-Platinen mit Nvidia-Chip. Die Gladiac 940 GT verfügt über eine sehr gute Spieleleistung zum relativ günstigen Preis von 429 Euro. Die flache Kühlung des Nvidia-Referenzdesigns ist mit 3,5 Sone allerdings alles andere als leise.

## FLOTTER RADEON-DREIER

Auch Sapphire verlässt sich bei der Radeon X800 XT auf das ATI-Referenzdesign. Im normalen Betrieb ist der Lüfter noch recht leise (2,1 Sone), erst wenn ein Spiel gestartet wird, macht sich der Propeller mit 3,6 Sone bemerkbar. Demnächst will Sapphire seine X800-XT- und X800-Pro-Karten unter dem Markennamen Toxic mit einem kaum hörbaren Kühler auf den Markt bringen. Die automatische Übertaktung per Overdrive erhöht den

Chiptakt nur um 6 MHz und ist daher nutzlos. Dank manueller Übertaktung erreichen wir ordentliche 560 MHz Chip- und 600 MHz DDR Speichertakt – standardmäßig taktet der Chip mit 520 MHz und der Speicher mit 560 MHz DDR. Optisch unterscheiden sich die X800-Pro-Varianten von MSI und Tul nur durch den Aufdruck auf dem Kühlkörper. Beide Testkandidaten vertrauen auf das Referenzdesign von Ati. Dazu gehört ein mit etwa 1,6 Sone sehr ruhiger Lüfter. Per Overdrive wird der Grafikchip von 472 MHz auf 492 MHz übertaktet. Unterschiede gibt es erst bei der Ausstattung. MSI setzt sich bei der RX800 Pro-TD256 mit den Vollversionen von Prince of Persia, XIII und Uru gegen die Konkurrenz durch. Der Preis von 449 Euro ist Durchschnitt. Die Powercolor X800 Pro kostet ebenfalls 449 Euro und liefert neben Hitman: Contracts eine Tragetasche mit.

## MEHR EINHEITSBREI?

Die AX800 Pro von Asus verfügt als einzige Radeon X800 Pro im Testfeld über eine al-

# 15 GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST



	Trinity Geforce 6800 Ultra	Gladiac 940GT	Radeon X800 XT	RX800 Pro-TD 256	Powercolor Radeon X800 Pro
Hersteller:	Albatron	Elsa	Sapphire	MSI	Tul
Webseite:	<a href="http://www.albatron.com.tw">www.albatron.com.tw</a>	<a href="http://www.elsa.de">www.elsa.de</a>	<a href="http://www.sapphiretech.de">www.sapphiretech.de</a>	<a href="http://www.msi-computer.de">www.msi-computer.de</a>	<a href="http://www.powercolor.com.tw">www.powercolor.com.tw</a>
Preis (Preis/Leistung):	ca. € 500 (Ausreichend)	ca. € 429 (Befriedigend)	ca. € 509 (Ausreichend)	ca. € 449 (Befriedigend)	ca. € 449 (Befriedigend)
Grafikchip:	Geforce 6800 Ultra	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT	Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro
Taktfrequenz Chip/Speicher:	410 MHz/550 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	520 MHz/560 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell:	3.0	3.0	2.8	2.8	2.8
Anschlüsse:	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI (S-Video)-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Duke Nukem: MP, Win DVD Tomb Raider AOD	Rainbow Six 3, Will Rock, Power DVD 5	Tomb Raider AOD, Redline, Win DVD	Prince of Persia, XIII, Uru,	Hitman: Contracts, Power DVD
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	46,8 °C/3,2 Sone; 43,4 dB(A)	43 °C/3,5 Sone; 45,9 dB(A)	51,3 °C/3,6 Sone; 46,5 dB(A)	49,1 °C/1,8 Sone; 37,1 dB(A)	47,4 °C/1,6 Sone; 36,8 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	450 MHz/650 MHz DDR (Gut)	400 MHz/610 MHz DDR (Gut)	560 MHz/600 MHz DDR (Befriedigend)	550 MHz/520 MHz DDR (Gut)	530 MHz/520 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF:	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
(*Auflösung 1.280x960)					

Wertung:

Referenzdesign, hoher Fakt, schwache Ausstattung.

**86%**

Viel Leistung und Ausstattung, hoher Preis.

**85%**

Schnell mit Kontext-Clipping, Lüfter hörbar.

**85%**

Referenzdesign mit vielen Spielen.

**84%**

Schnell und leise, Standard mit Tragetasche.

**84%**



LOUD-LESS

POWERFUL

SMOOTH



# be quiet!

POWER SUPPLIES

A NEW DIMENSION OF SILENCE

Ausgezeichnete Funktionen, intelligente Koordination: die THERMO-CONTROL regelt über einen hochwertigen SILENT WINGS Lüfter Thermik und Lautstärke im PC-Gehäuse. Alle Hardware-Komponenten werden nach Abschalten des Rechners durch die 3min Nachlaufsteuerung EDASO vor Überhitzung geschützt. Die MULTI-CONNECTOREN, gedrehte Kabel und SATA-Anschlüsse bringen Ordnung ins Kabelchaos. Der EMV-PROTECTOR, eine Spezialbeschichtung, macht das Netzteil besonders strahlungsarm.

3 Jahre Garantie - 48-Stunden vor-Ort Austausch - gebührenfreie Hotline: 0800 - 0736 736

A NEW DIMENSION OF QUALITY:



HEFT 15 (AUSGABE 7/04)  
BESTE BEWERTUNG IM TEST



AUSGABEN 3/04  
BESTES NETZTEIL IM TEST

WWW.BE-QUIET.COM



»Windi Puh hat Tigger mit dem Mixer gefügig gemacht.«



## NX6800-TD128

Viel Leistung für ihr Geld

Die neuen Grafikkarten sind Ihnen zu teuer? MSI beweist mit der NX6800-TD128, dass es auch anders geht. Der GeForce-6800-Chip liefert auch bei Spielen wie *Far Cry* oder *Doom 3* sehr gute Ergebnisse. Erst, wenn Sie Kantenglättung und anisotrope Filterung aktivieren, verliert der Nvidia-Chip vergleichsweise viel Leistung. Dafür kostet die rote MSI-Platine lediglich 339 Euro. Die Kühlvariante ist besonders einfach: Direkt am Kühlblock, der komplett aus Kupfer besteht, befindet sich ein Regler, mit dem Sie die Lüfterdrehzahl bestimmen können. Auf der niedrigsten Stufe ist die Karte mit 1,9 Sone sehr ruhig, der Grafikchip wird trotzdem nicht zu warm. Übertakter kitzeln noch deutlich mehr Leistung aus der MSI-Karte. Auch die Ausstattung stimmt: Käufer bekommen *Prince of Persia*, *XIII* und *Uru* dazu.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Webpage: [www.msi.com](http://www.msi.com)

81%

ternative Kühlung: Der Kupferblock bedeckt neben dem Grafikchip auch die Speichermodule und der blau leuchtende Lüfter ist mit 1,3 Sone sehr leise. Auf die garantierte Übertaktung per Overdrive müssen Sie bei der AX800 Pro jedoch verzichten. Vorbildlich ist die Ausstattung: Neben den Vollversionen von *Deus Ex 2* und *CS: Condition Zero* befindet sich sogar eine Web-

cam im Karton. Trotzdem kostet die Asus-Karte nur 429 Euro und ist damit vergleichsweise günstig. Preiswerter ist nur die Radeon X800 Pro von Club3D für 419 Euro. Die Ausstattung ist allerdings sehr mager. Auffällig sind die Übertaktungsergebnisse: Den Chiptakt konnten wir von 472 MHz auf 550 MHz anheben, beim Speicher waren sogar 520 MHz DDR pro-

blemlos möglich (Standard: 446 MHz DDR). Die Spielegeschwindigkeit steigt dadurch merklich an.

## VIEL LEISTUNG ZUM GUTEN PREIS

Grafikkarten mit GeForce-6800-Chip sind die langsamsten Modelle der neuen 3D-Generation. Trotzdem liegen entsprechende Pixel-Platzen vor Radeon 9800 XT und GeForce FX 5950 Ultra und sind dabei sogar günstiger. So kostet die GeForce 6800 von Galaxy lediglich 349 Euro. Trotz des günstigen Preises verfügt die blaue Karte über eine aufwendige Kühlung, die mit 2,1 Sone angenehm leise ist. Der Chiptakt liegt mit 350 MHz sogar 25 MHz über dem Standardwert. In unserem Übertaktungstest erreichen wir sogar noch bessere Werte. Die Ausstattung ist Durchschnitt. Bei Innovations GeForce 6800 fielen unsere Übertaktungsergebnisse niedriger aus. Auch die Ausstattung gewinnt mit *Commandos 3* keinen Originalitätspreis, dafür stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis der mit 299 Euro günstigen Innovision-Karte.

DANIEL MÖLLENDORF

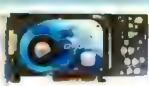
## FAZIT



DANIEL MÖLLENDORF

Ich stehe auf Kantenglättung. Daher ist die Excabiter X800 XT IceQ II von HIS für mich die erste Wahl. Sogar *Far Cry* kann ich mit der flüsterleisen Karte von HIS mit vierfacher Kantenglättung spielen. Wer viel Leistung will, ohne sich verschulden zu müssen, kauft die 6800-GT-Karte Gladiar 940GT von Elsa oder Leadteks Winfast A400 GT. Diese sind fast so schnell wie die Ultra-Modelle und deutlich günstiger. Zudem lassen sich die beiden Karten sehr gut übertakten und erreichen so spielend das Leistungs-Niveau der teuren Kollegen. Nach preiswerter sind nur die GeForce-6800-Modelle. Die NX6800-TD128 von MSI ist dank Lüftersteuerung und großzügigen Spielebeigaben unsere eindeutige Preis-Leistungs-Empfehlung. Grafikkarten mit X800-Pro-Chip liefern auch bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotrope Filterung gute Ergebnisse ab. Im direkten Leistungsvergleich mit den ähnlich teuren 6800-GT-Platinen müssen sich die ATI-Modelle allerdings geschlagen geben.

# 15 GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST



	AX800 Pro	Radeon X800 Pro	NX6800-TD128	GeForce 6800	GeForce 6800
Hersteller:	Asus	Club 3D	MSI	Galaxy Technology	Innovision
Webseite:	<a href="http://www.asus.com">www.asus.com</a>	<a href="http://www.club3d.de">www.club3d.de</a>	<a href="http://www.msi-computer.de">www.msi-computer.de</a>	<a href="http://www.galaxy-hk.com">www.galaxy-hk.com</a>	<a href="http://www.inno3d.de">www.inno3d.de</a>
Preis (Preis/Leistung):	ca. € 429 (Befriedigend)	ca. € 419 (Befriedigend)	ca. € 339 (Gut)	ca. € 349 (Gut)	ca. € 299 (Gut)
Grafikchip:	Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro	GeForce 6800	GeForce 6800	GeForce 6800
Taktfrequenz/Chip/Speicher:	472 MHz/446 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR	350 MHz/350 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	128 MByte DDR3, 256 Bit	128 MByte DDR3, 256 Bit	128 MByte DDR3, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	12 Pixel x 1 Textel	12 Pixel x 1 Textel	12 Pixel x 1 Textel	12 Pixel x 1 Textel	12 Pixel x 1 Textel
Shader-Modell:	2.8	2.8	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Deus Ex 2, Counter-Strike: CZ, Asus DVD XP, Asus Video Security	Colin Mc Rae Rally 4, Win DVD	Prince of Persia, XIII, Uru, Win DVD 5.1	Power DVD 5, Chaser, Moto GP 2	Commandos 3, Win DVD
Sonstige Ausstattung:	Webcam, Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	50,9 °C/1,3 Sone; 33,5 dB(A)	50,4 °C/1,6 Sone; 36,8 dB(A)	39-41 °C/1,9-4,4 Sone; 38-47,5 dB(A)	35,5 °C/2,1 Sone; 36,8 dB(A)	42,7 °C/3,4 Sone; 44,2 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	520 MHz/520 MHz DDR (Gut)	550 MHz/520 MHz DDR (Gut)	400 MHz/446 MHz DDR (Sehr gut)	400 MHz/450 MHz DDR (Sehr gut)	370 MHz/425 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF*:	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
(*Auflösung 1.280x960)					

Wertung:

Angenehm leise X800 Pro mit gerader Ausstattung.

84%

Starke Spieleleistung, recht günstig, schwache Ausstattung.

83%

Tolles Spielpaket, gute Leistung und viel Übertaktungspotenzial.

81%

Günstig und leise; viel Übertaktungspotenzial.

79%

Starke Spieleleistung zum guten Preis.

78%

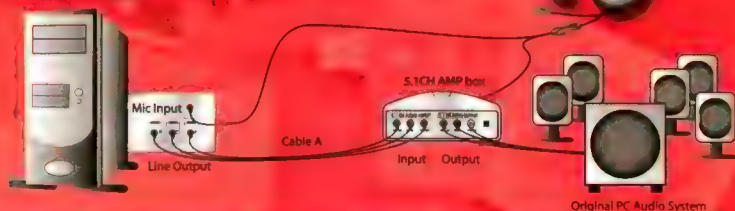


# Medusa 5.1 Headset

Die optimale 6-Kanal-Ausstattung für Surround-Sound!  
In jeder Ohrmuschel befinden sich integrierte Front-, Rear-, Center und Subwoofer Lautsprecher!



PC with 6 ch Sound Output



- Gepolsterter Kopfbügel
- Hochwertiges Mikrofon
- Höhenverstellbarer Kopfbügel
- Zusammenklappbare, gepolsterte Ohrpads aus samtartigem Material
- Fernbedienung im Kabel integriert (Rear/Front/Center Volume, Schalter für DVD/CD-Betrieb)
- Verstärker Box mit Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen



[www.speed-link.com](http://www.speed-link.com)

»Heiner Geissler hört beim Joggen am liebsten Klassik.«

# Spielkamerad

Apple hat mit dem Ipod einen Boom für Festplatten-MP3-PLAYER ausgelöst. PC ACTION testete für aktuelle Modelle mit Speicherkapazitäten von 20 bis 60 GByte.

**O**b als Jukebox, portable Festplatte oder sogar Taschenkino – aktuelle MP3-Player lassen sich vielseitig nutzen und werden nicht nur bei Spielern immer beliebter. Für unseren Test haben wir uns fünf beliebte Hörgeräte zwischen 330 Euro und 520 Euro bestellt.

## DIE ÄPFEL FALLEN NICHT WEIT VOM STAMM

Da Apple den ersten, kommerziell erfolgreichen MP3-Player schuf, gebührt dem Hersteller aus Cupertino auch das Test-Debüt. Wir haben für Sie die dritte Ipod-Generation getestet, die neueste Version hat die Redaktion noch nicht erreicht. Nach dem Auspacken der erste Lichtblick: Das anfallige Steuerrad der ersten Serie wickelt eine Touchscreen-Einheit. Um Tasten oder den Scroll-Kreis zu aktivieren, müssen Sie die Bedienelemente nur noch leicht betühren. Diese Art der Bedie-

nung ist gewöhnungsbedürftig, da die Tasten recht empfindlich reagieren. Das Graustufen-Display mit Hintergrundbeleuchtung ist allerdings gut lesbar. Das Betriebssystem lässt sich mit weiterer Software füttern – ein paar Office-Funktionen wie Kalender und Kontakte sind bereits an Bord. Im Praxistest lieferte der Ipod durchwachsene Ergebnisse: Acht Stunden Spielzeit bedeuten in dieser Wertung den letzten Platz. Der Klang ist mit den im Lieferumfang enthaltenen Knopfkopfhörern hingegen gut. Besondere Erwähnung gebührt der Docking-Station, die der Ipod als einziges Gerät im Testfeld mitbringt. Diese dient als Ladestation und verbindet das Gerät mit Mac und PC. Über einen zusätzlichen Audio-Ausgang an der Station kann der Apple-Player auch Musik auf der angeschlossenen Hi-Fi-Anlage wiedergeben.

## ICH, FLUSS

Im Karton von Iriver findet der Käufer neben dem 20-GByte-Player Knopfkopfhörer mit Kabelfernbedienung, eine stabile Tasche und einen Reise-Batterie-Pack. Software gibt's nicht, das Gerät erkennt Windows automatisch als Massenspeicher. Der H320 dient aber nicht nur als Musik-Player für die Formate MP3, OGG, WMA, ASF und IRM – Radio- und Sprach-Aufnahmen sind ebenso möglich. Das kontrastreiche Farbdisplay zeigt zudem JPG-Bilder an. Sie können auch ein anderes USB-Gerät (beispielsweise eine Digitalkamera) direkt anschließen und Daten auf den H320 übertragen. In der Praxis funktioniert das aktuell noch nicht mit allen Geräten, per Firmware-Update soll diese Funktion aber verbessert werden. Die Bedienung des Geräts ist durchschnittlich: Tasten und Schalter sind zwar leicht zu erreichen, die Menüführung ist aber zu kompli-

ziert. Dafür konnten wir keinerlei Mängel bei Sound und Ausdauer ausmachen: Kopfhörer und Gerät klingen erstklassig, der Akku erlaubt bis zu 16 Stunden lange Dudelorgien.

## TASCHENKINO

Highlight des Thomson-Spielers ist ganz klar die Videofunktion: Auf dem 3,5-Zoll-TFT-Display schauen Sie sich Filme an, die im MPEG4-Format auf der 20-GByte-Festplatte lagern. Der PDP2860 besitzt zudem einen Compact-Flash-Card-Reader, somit können Sie das Gerät auch als Fotozweischenspeicher und -Betrachter nutzen. Zum Lieferumfang gehören alle nötigen Kabel und eine praktische Tasche. Neben den erwähnten Funktionen arbeitet das Taschenkino als klassische MP3-Jukebox und unterstützt die Formate MP3, MP3pro und WMA. Aufgrund der vielen Funktionen müssen Sie einige Abstriche bei den Eigenschaften machen: Thomson liefert mit Abstand den



## Damit das klar ist!

### OGG

Relatives junges und platzsparendes Komprimierungsformat für Audiodaten wie MP3.

### FIRMWARE

Steuerungssoftware, in der beispielsweise die unterstützten Codecs integriert sind.

### RIPPER

Software, mit der sich Audio-CDs auslesen und in MP3-Player-kompatible Formate wandeln lassen.

### LINE-IN

Schnittstelle, über die Audiodaten auf die Festplatte aufgenommen werden.

### USB-DISK

Einige MP3-Player werden von Windows als Massenspeicher erkannt und wie eine USB-Festplatte behandelt.



## TEST MP3-PLAYER

					
Hersteller:	Creative	Iriver	Archos	Thomson	Apple
Webseite:	<a href="http://de.europe.creative.com">de.europe.creative.com</a>	<a href="http://www.iriver.de">www.iriver.de</a>	<a href="http://www.archos.com">www.archos.com</a>	<a href="http://www.thomson.de">www.thomson.de</a>	<a href="http://www.apple.de">www.apple.de</a>
Preis:	360 Euro	449 Euro	330 Euro	520 Euro	400 Euro
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Befriedigend	Gut	Ausreichend	Ausreichend
Ausstattung 20%:	1,50	1,90	1,80	*1,60	2,00
Festplatte:	60 GByte	20 GByte	20 GByte	20 GByte	40 GByte
Display:	Sehr gut, beleuchtet	Gut, beleuchteter LCD-Monitor	Sehr gut, beleuchtet	Gut, beleuchteter LCD-Monitor	Gut lesbar, beleuchtet
Batterien:	Integrierter Akku, wechselbar	Integrierter Akku, nicht wechselbar	Integrierter Akku, nicht wechselbar	Integrierter Akku, nicht wechselbar	Integrierter Akku, nicht wechselbar
Extras:	Tasche	Tasche, ext. Batterie-Pack	Integrierter Card-Reader CF/II	Videofunktionen, Tasche, Cardreader CD I/II	Tasche, Dockingstation, Fernbedienung
Anschlüsse:	USB 2.0, Kopfhörer	USB 2.0, Kopfhörer, Micro	USB 2.0, Kopfhörer, Line-In, Micro	USB 2.0, Kopfhörer, Line-In, TV-Out/-In	USB 2.0, Firewire, Kopfhörer
Eigenschaften 20%:	1,80	1,70	1,70	1,80	1,90
Gewicht/Größe:	224 g / 112 x 76 x 22 mm	186 g / 103 x 62,1 x 22,5 mm	170 g / 67,5 x 78 x 23 mm	306 g / 135 x 80 x 24 mm	179 g / 103 x 62 x 19 mm
Bedienung:	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut	Noch gut
Als Datenträger nutzbar:	Ja, über Nomad-Explorer	Ja, über Arbeitsplatz	Ja, über Arbeitsplatz	Ja, über Arbeitsplatz	Ja, über Arbeitsplatz
Abspielbare Formate:	MP3, WMA, WAV	MP3, OGG, WMA, ASF, IRM	MP3, WMA, WAV, JPEG	MP3, MP3pro, WMA, MPEG4, JPG	MP3, AAC, WAV, AIFF
Firmware updatebar:	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Leistung 60%:	1,60	1,70	1,90	1,90	1,90
Laufzeit:	ca. 12 Stunden	ca. 16 Stunden	ca. 10 Stunden	ca. 9,5 Stunden / 4 Stunden (Video)	ca. 8 Stunden
Klang mit beiliegenden Kopfhörern:	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Gut
Funktionsumfang Gerät:	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut
Funktionsumfang Software:	Sehr gut	Nicht vorhanden	Befriedigend	Befriedigend	Gut

## Wertung:

Große Festplatte und guter Sound, gute Software

90%

Kompakt und leicht, Funktionsumfang, teuer

88%

Als Videoplayer nutzbar, gutes Bedienungskonzept, mäßiger Klang

86%

gelungenes Design, groß und schwer, sehr teuer

86%

Erweiterbares Betriebssystem, komplizierte Bedienung

84%

größten und schwersten Taschenrechner im Test. Abzüge gibt es auch für die mitgelieferte Software: Die Musicmatch-Jukebox bietet nur wenige Funktionen und ist maximal zum MP3-Wandeln zu gebrauchen. Der Klang des PDP2860 ist durchschnittlich, der Tiefenbereich wird nur befriedigend dargestellt. Der Akku reicht für neunzehn Stunden Musik oder vier Stunden Video.

## KLEIN UND FEIN

Der Archos-Testkandidat begeistert vor allem mit seinen geringen Maßen: Mit 67,5x78x23 Millimetern ist der Gmini 220 die kleinste Jukebox im Test. Trotzdem steckt der MP3-Player voll erstklassiger Technik: Die Festplatte fasst 20 GByte, wie der PDP2860 besitzt der Gmini einen CF-Card-Reader, der mit einem passenden Adapter

von Archos auch SD-, MMC- und SM-Karten liest. Sehr gut ist auch die Bedienung des Gerätes: Das Betriebssystem erinnert an Windows und ist mit den gut strukturierten Bedienelementen einfach zu steuern. Abzüge bei der Wertung gibt es für die Software. Archos legt ebenfalls nur die mäßige Musicmatch-Jukebox bei. Weiterer Kritikpunkt: Der Klang des Gerätes ist nur befriedigend, der Sound wird kraftlos und blechern wiedergegeben. Die Akkulaufzeit beträgt zehn Stunden, der Akku kann zudem nur vom Kundendienst gewechselt werden.

## ZEN-TRALE

Der größte Vorteil der Jukebox Zen ist der Plattenplatz: Für 350 Euro erhalten Sie hier satte 60 GByte. Wem es vor allem auf den Speicherplatz ankommt, bekommt hier mit Abstand das

beste Preis-Leistungs-Verhältnis geboten. Zudem hält der Akku zwölf Stunden im Dauerbetrieb und kann vom Anwender problemlos gewechselt werden. Der portable Spielkamerad überzeugt obendrein mit dem besten Klang und bietet dank Creative MediaSource die beste Steuerungsoftware. Wer auf Gimmicks wie Card Reader, JPEG-Betrachtung und Videofunktion verzichten kann, bekommt mit der Jukebox Zen Xtra einen reinrassigen MP3-Player mit sehr guter Qualität.

## FAZIT

Eine allgemeingültige Empfehlung für einen Jukebox-Kauf abzugeben, fällt schwer. Kaufen Sie deswegen das Gerät, das zu Ihren Ansprüchen passt: Video-Fans greifen zum PDP2860, Besitzer von digitalen Kameras sind mit dem Iriver H320 gut beraten und Musikfans mit großen Musiksammlungen stehen auf die Jukebox Zen Xtra. FRANK MISCHKOWSKI





»Spinnen drin, statt nur dabei.«



»Captain Kirk hat das Weltraumwaffeleisen zu spät gesehen.«



»Bruder vom kleinen Arschloch aufgetaucht.«

## Viewsonic VP201b

**B**ereits auf der CeBit präsentierte Viewsonic den 201b und seinen silbernen Bruder 201s als neue Spieler-TFT-Generation. Nun bewiesen sich die 20-Zoll-Riesen mit satten 51 Zentimetern Bild diagonale im Testlabor. Die Reaktionszeit lag bei 29 Millisekunden (Herstellerangabe: 16 ms), in Actionspielen konnten wir keine Schlieren erkennen. Der horizontale und vertikale Blickwinkel beträgt 178 Grad und die optimale Auflösung 1.600 x 1.200 Bildpunkte. Bildschärfe und Farbbrillanz des Monitors sind sehr gut. Die Helligkeit lässt sich von 24 bis 160 Candela pro Quadratmeter regeln. Die Helligkeitsverteilung ist gut, die maximale Abweichung vom Durchschnitt liegt bei sieben Prozent – hervorragend! Auch auf eine optimale Ergonomie wurde geachtet: Das Display lässt sich in der Höhe verstellen, neigen und bis zu 90 Grad drehen. Den PC können Sie per D-Sub (RGB) oder DVI-A anschließen. Für den Betrieb eines zweiten Rechners ist ein zusätzlicher D-Sub-Eingang vorhanden. Im Betrieb verbraucht das LCD 52 Watt, im Stand-by unter fünf Watt. (fm)

<b>Produktname:</b>	VP201b
<b>Hersteller:</b>	Viewsonic
<b>Preis/Termin:</b>	€ 999,-/erhältlich
<b>Webseite:</b>	<a href="http://www.viewsonic.de">www.viewsonic.de</a>
<b>Preis/Leistung:</b>	Befriedigend
<b>AUSSTATTUNG:</b>	91%
<b>EIGENSCHAFTEN:</b>	74%
<b>LEISTUNG:</b>	88%
<b>GESAMT:</b>	<b>86%</b>
„Voll spielefähiges TFT mit riesiger Bild diagonale.“	

## Hitachi Deskstar 7K250

**H**itachi lieferte mit der neuen Deskstar-7K250-Festplattenserie gleich mehrere Modelle im Testlabor ab. Für Spieler ist die 250-GByte-Variante mit der kryptischen Bezeichnung HDS72252VLSA80 interessant, da sie im Handel bereits für unter 200 Euro zu haben ist und gute bis sehr gute Ergebnisse liefert. Nach dem Anschluss sorgt zunächst das mit 0,8 Sone praktisch unhörbare Betriebsgeräusch für ein fettes Grinsen im Gesicht. Die Serial-ATA-Platte mit acht MByte Cache dreht trotzdem die Speicherscheiben mit 7.200 Umdrehungen pro Minute. Der Leistungstest beeindruckte ebenfalls: Im Schreibmodus erreichte die Platte Transferdaten von 47,4 MByte pro Sekunde, im Lesebetrieb wurden sogar 49,8 MByte pro Sekunde erreicht – ein gutes Ergebnis! Mit 36 Grad wird das Speichermonster allerdings kuschelig warm, eine gute Gehäuselüftung ist Pflicht. Wer noch mehr Kapazität (400 GByte) benötigt und knapp 500 Euro auf der hohen Kante hat, greift zum großen Bruder HDS724040KLSA80. (fm)

<b>Produktname:</b>	HDS72252VLSA80
<b>Hersteller:</b>	Hitachi
<b>Preis/Termin:</b>	€ 189,-/erhältlich
<b>Webseite:</b>	<a href="http://www.hitachiagst.com">www.hitachiagst.com</a>
<b>Preis/Leistung:</b>	Gut
<b>AUSSTATTUNG:</b>	95%
<b>EIGENSCHAFTEN:</b>	84%
<b>LEISTUNG:</b>	91%
<b>GESAMT:</b>	<b>91%</b>
„Große und schnelle Festplatte für Spieler.“	

## Logitech Z-5300

**L**ogitech buhlt mit einem neuen analogen Mehrkanalsystem um die Gunst der Spielerohren. Das 5.1-Set mit der nüchternen Bezeichnung Z-5300 bietet neu entwickelte Satellitenboxen mit einer Leistung von 35,25 Watt sowie einen kräftigeren 39-Watt-Center-Lautsprecher. Der hölzerne Subwoofer liefert beeindruckende 100 Watt und erweckt beim Tester die Lust, das System im Labor unter Referenz-Bedingungen zu hören. Nach kurzer Aufbauzeit entfalten sich beeindruckende Klangwelten. Die Satelliten lösen den Hoch- und Mitteltonbereich sauber auf, der Subwoofer sorgt für den nötigen Druck im Bassbereich. Das mit 160 Euro verhältnismäßig günstige System kann es locker mit weitaus teureren Anlagen aufnehmen. Auch optisch hinterlässt das Set einen hochwertigen Eindruck, die Verarbeitung ist gut. Als exzellent bewerten wir die Kabelfernbedienung des Systems, die dank eigener Beleuchtung auch bei widrigen Lichtverhältnissen angenehm zu bedienen ist. Hier kann zudem ein Kopfhörer angeschlossen werden. (fm)

<b>Produktname:</b>	Z-5300
<b>Hersteller:</b>	Logitech
<b>Preis/Termin:</b>	€ 160,-/erhältlich
<b>Webseite:</b>	<a href="http://www.logitech.de">www.logitech.de</a>
<b>Preis/Leistung:</b>	Gut
<b>AUSSTATTUNG:</b>	77%
<b>EIGENSCHAFTEN:</b>	91%
<b>LEISTUNG:</b>	89%
<b>GESAMT:</b>	<b>88%</b>
„Hervorragender Klang im schicken Design zum fairen Preis.“	



# HARDWARE ROGGE GMBH

IHR TUNINGPARTNER - HARDWARE & COMPUTERZUBEHÖR

## AEROCOOL AEROENGINE

IN SCHWARZ ODER SILBER

AB 77,90€

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!

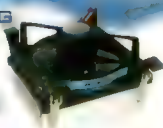


ARCTIC COOLING

SUPER SILENT

4 PRO TC

8,90€



CS-606 SILBER

59,00€

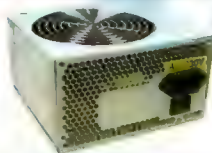


ZALMAN VGA HEATPIPE  
KÜHLER ZM80-D-HP  
32,90€

GIGABYTE PCU31-VH  
HEATPIPE 3D-COOLER  
48,90€

XILENDEPOWER 400W NETZTEIL

30,90€



SILVERSTONE SST-L003B

LASDALA - SCHWARZ



129,90€



»Neues Tonträgerformat:  
Ram-Stein«



## Club3D Deltachrome S8

**M**it der Grafikchip-Reihe Deltachrome will Hersteller S3 mutig den Kampf gegen die Vormachtstellung von Ati und Nvidia aufnehmen. Erste Pixel-Platinen mit dem S8-Chip von S3 bietet Hersteller Club3D an. Für einen günstigen Preis von 129 Euro soll sich die Deltachrome S8 im Einstiegsbereich etablieren. Die technischen Spezifikationen lesen sich vielversprechend: Der auf 300 MHz getaktete Grafikchip greift laut Hersteller auf acht Pixel-Pipelines zurück. Zum Vergleich: Radeon 9600 XT und GeForce FX 5700 Ultra verfügen nur über vier Pipes. Der Speicher taktet mit 300 MHz DDR und misst 256 MByte. Wie bei der Konkurrenz beträgt die Speicheranbindung 128 Bit. Trotzdem enttäuscht die Spielleistung. Bei *Unreal Tournament 2004* ist die Radeon 9600 XT satte 34 Prozent schneller und kostet lediglich 30 Euro mehr. Zudem können Sie bei der Deltachrome S8 nur zweifache Kantenglättung aktivieren. Auch der 1,7 Sone leise Lüfter kann das insgesamt schwache Gesamtbild nicht aufpolieren. (dm)

Produktname:	Deltachrome S8
Hersteller:	Club3D
Preis/Termin:	€ 129,-/erhältlich
Webseite:	<a href="http://www.club3d.de">www.club3d.de</a>
Preis/Leistung:	Befriedigend
AUSSTATTUNG: 71% EIGENSCHAFTEN: 78% LEISTUNG: 42%	<b>GESAMT: 55%</b>
„Günstig, aber bei aktuellen Spielen viel zu langsam.“	

## Corsair VS256MB400

**S**peicher von Corsair ist Ihnen zu teuer? Mit der Value-Select-Reihe beweist der RAM-Spezialist, dass er auch günstig kann. In unserem Testcenter musste sich das Modul mit der Bezeichnung VS256MB400 beweisen. „VS“ steht hierbei für „Value Select“, „256MB“ deutet die Speichergröße an und die „400“ sagt aus, dass es sich um DDR400-RAM handelt. Corsair hat sich bei der Billig-Linie gegen Kühlkörper entschieden. Diese sind ohnehin eher als Schutz, denn als wirkliche Kühlung gedacht. Auf die traumhaften Latenzzeiten 2-2-2-5 von Corsairs neuer Pro-Reihe müssen Käufer der günstigen Variante ebenfalls verzichten – immerhin verfügt der VS256MB400 über die ordentlichen Speichertimings 2,5-3-3-7. Auch mit manuellem Tuning per BIOS erreichen wir kaum bessere Latenzen. Den Takt konnten wir dagegen auf 440 MHz effektiv erhöhen. Somit bietet Corsairs Value-Select-Modul ordentliche Übertaktungsergebnisse zum guten Preis von 50 Euro. 256 MByte sind für Mainboards mit nur drei RAM-Bänken allerdings zu wenig. (dm)

Produktname:	VS256MB400
Hersteller:	Corsair
Preis/Termin:	€ 50,-/erhältlich
Webseite:	<a href="http://www.corsairmemory.com">www.corsairmemory.com</a>
Preis/Leistung:	Befriedigend
AUSSTATTUNG: 58% EIGENSCHAFTEN: 88% LEISTUNG: 78%	<b>GESAMT: 76%</b>
„Preiswerter Speicher mit guten Übertaktungsreserven.“	

## Dell Dimension XPS Ultimativ

**D**ie neue XPS-Reihe vom Komplett-PC-Fachmann Dell soll vor allem Spieler glücklich machen. Zur Auswahl stehen drei Systeme, bei denen Sie je nach Bedarf und Geldbeutelumfang Komponenten wie Prozessor, Grafikkarte und Speicher selbst bestimmen. In unserem Test kommt das 2.999-Euro-Schwergewicht Dimension XPS Ultimativ zum Einsatz. In dem formschönen blauen Gehäuse rackert Intels brandneuer Sockel-775-Prozessor Pentium 4 560 (3,6 GHz) auf einem Mainboard mit 925X-Chipsatz. Dieser unterstützt ausschließlich PCI-Express-Grafikkarten. Dementsprechend setzt Dell auf eine Radeon X800 XT für das neue Steckformat. Abgerundet wird die protzige Ausstattung mit 2 GByte DDR2-Speicher, DVD-Brenner und einer 500-GByte-Festplatte von Western Digital. In unseren Benchmarks brilliert das Ultimativ-System mit 80 Bildern pro Sekunde (kurz: fps) bei *Far Cry* in 1.024x768. Selbst mit einer Auflösung von 1.280x960 bei vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung erreicht der blaue Raser noch absolut flüssige 56 fps und ist dabei mit 2,7 Sone angenehm leise. (dm)

Produktname:	Dimension XPS Ultimativ
Hersteller:	Dell
Preis/Termin:	€ 2.999,-/erhältlich
Webseite:	<a href="http://www.dell.de">www.dell.de</a>
Preis/Leistung:	Ausreichend
AUSSTATTUNG: 90% EIGENSCHAFTEN: 83% LEISTUNG: 88%	<b>GESAMT: 87%</b>
„Extrem schneller und leiser Hochleistungs-PC für Besserverdiener.“	







## Damit das klar ist!

### WÜRMER

Verbreiten sich via Netzwerk oder E-Mail selbsttätig von Computer zu Computer.

### FTP

(File Transfer Protocol) Verfahren, mit dem Computer Daten über das Internet austauschen.

### POP-UP-BLOCKER

Zusatzsoftware, die das Öffnen von Fenstern mit Werbeinhalt unterbindet.

### TCP

(Transmission Control Protocol) Zuverlässiges Transportprotokoll in Computernetzwerken.

### WINDOWS-UPDATE

Hält unter [www.windowsupdate.com](http://www.windowsupdate.com) Ihren Rechner auf dem neuesten Stand.

# Segenschirm

Ein sicherer PC ist im Hacker-Zeitalter das A und O. Das musste nicht zuletzt Valve-Chef Gabe Newell erfahren. Richtig geschützt sind Sie aber nur mit Virenkiller und FIREWALL. PC ACTION zeigt Ihnen, wie Sie Ihre Feuerwand korrekt einstellen.

**D**er Virenscanner schützt Sie vor Viren, die Windows-Update-Funktion stopft die Sicherheitslecks des Betriebssystems. Wozu braucht man da noch eine Firewall? Berechtigte Frage, denn eine Firewall allein schützt Sie nicht hundertprozentig vor Viren, Würmern und Trojanern. Doch nutzlos sind die Dinger deshalb nicht. Mit der richtigen Konfiguration komplettieren sie die PC-Polizei.

### WIR MÜSSEN DRAUSSEN BLEIBEN

Jede Anwendung, die über das Internet kommuniziert, benutzt einen Port. Dies ist wichtig, damit Datenpakete dem richtigen Programm zugeordnet werden. Am einfachsten lassen sich Ports mit Briefkästen in einem Mehrfamilien-

haus vergleichen. Die Hausnummer ist die IP-Adresse, die Briefkästen entsprechen den einzelnen Ports für die unterschiedlichen Anwendungen wie Internet-Browser oder E-Mail-Programm. Ist ein Briefkasten ständig geöffnet, kann so gut wie jeder was einwerfen – Hackern sind Tür und Tor geöffnet. Eine Firewall übernimmt die Funktion des Türstehers und kontrolliert, wer Daten „einwirft“. Sie allein bestimmen, wer mit Ihrem Rechner kommunizieren darf. Bekannte Viren-Schädlinge wie Blaster oder Sasser haben deshalb keine Chance mehr.

### WAND BRENNT

Auf der Heft-DVD finden Sie die Firewall von Securepoint. Das für Privatanwender kos-

tenlose Programm hat sich in unserem Test bewährt. Vor der Installation löschen Sie andere derartige Tools vom System, des Weiteren deaktivieren Sie Ihren Virenscanner vorübergehend. Beim ersten Start der Software fordert man Sie auf, sich zu registrieren. Dies ist notwendig, um das Programm mit Updates zu versorgen. Sobald die Registrierung abgeschlossen ist, wird Ihr System geschützt. Die Firewall ist jetzt Bestandteil des Betriebssystems und startet immer automatisch. Zunächst sind alle (!) Ports geschlossen, die Software lässt weder Daten hinein noch heraus. Starten Sie nach der Installation zum ersten Mal den Internet-Explorer, meldet das Programm,

dass eine Anwendung versucht, mit dem Internet zu kommunizieren. Anhand des Datennamens und des dazugehörigen Pfads erkennen Sie, dass es sich um den Internet-Explorer handelt. Sie klicken also auf die Schaltfläche „Verbindung zulassen“. Die Firewall-Software merkt sich Ihre Eingabe und fragt beim nächsten Start der Anwendung nicht mehr nach. Möchten Sie weiteren Programmen den Zugang zum Internet erlauben, dies aber vor konfigurieren, so klicken Sie auf „Eine Anwendung freigeben beziehungsweise sperren“. Anschließend werden Ihnen alle bereits freigegebenen Programme angezeigt. Klicken Sie auf das „Leere Blatt“-Symbol und wählen Sie die Anwendung aus. Zunächst wird noch „Verweigert“ angezeigt, dies bedeutet, dass die Anwendung keine Verbindung zum Internet aufbauen darf. Klicken Sie den gewünschten



# Mauerbau

PC ACTION zeigt Ihnen, wie Sie schnell und einfach in vier Schritten Ihr System mit der Securepoint-Firewall absichern. Um die kostenlose Software nutzen zu können, müssen Sie sich registrieren!

**1** Securepoint Personal Firewall

Bitte füllen Sie das folgende Formular aus, um die Firewall vollständig zu lizenzieren

Vorname:  Land:

Nachname:  E-Mail:

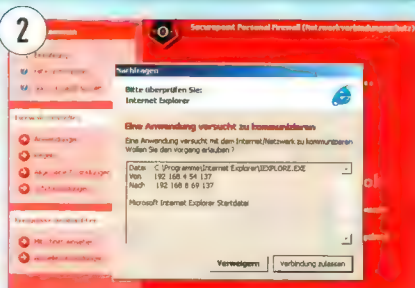
Strasse:  Telefon:

PLZ:  Telefax:

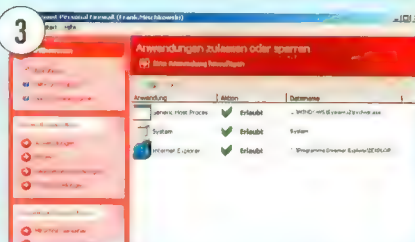
Wohnort:

☒ Ich bin damit einverstanden.

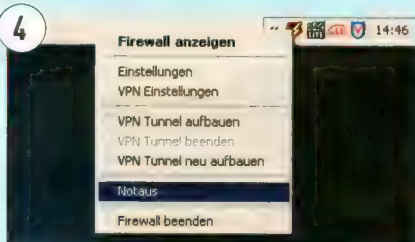
Um die Firewall nutzen zu können, müssen Sie sich bei Securepoint registrieren. So kommen Sie auch in den Genuss von E-Mail-Hilfe und regelmäßigen Aktualisierungen.



Nach der Installation schließt die Firewall alle Ports. Sie können diese nun wieder für einzelne Programme öffnen beziehungsweise einigen Anwendungen auch den Zugriff verweigern.



Unter „Anwendungen“ finden Sie eine Liste aller Programme, die auf das Internet zugreifen können. Das nachträgliche Sperren ist von hier aus möglich.



Wenn Sie einen virtuellen Schädling auf Ihrem Rechner entdecken, können Sie mit dem Notaus-Knopf alle Internet-Verbindungen von und zum PC sperren.

Eintrag doppelt an und wählen Sie „Erlauben“ aus. Wir empfehlen dringend, die Firewall mit einem Passwort zu sichern, sodass nur Sie die Software beenden und Einstellungen ändern können. Klicken Sie dazu in der linken Navigationsleiste auf „Allgemeine Einstellungen“ und setzen Sie unter „Sicherheit“ einen Haken. Nun müssen Sie zweimal das Kennwort eingeben und mit „OK“ bestätigen.

## FEUER MACHTEN FÜR PROFS

Profis können in der Regel-Ansicht auch explizit bestimmte Ports freigeben und verwalten. Im Gegensatz zur Anwendungsansicht haben Sie hier die Möglichkeit, allgemein gültige Firewall-Regeln für Anwendungen zu definieren, da viele Programme die gleichen Dienste verwenden. Zunächst aktivieren Sie unter „Einführung“ den Experten-Modus, anschließend wird die Schaltfläche „Regeln“ frei-

geschaltet. Es gibt zwei Wege, eine neue Regel zu erstellen: Entweder Sie nutzen ein vorgefertigtes Skript aus „Bibliothek einfügen“ oder Sie erstellen eine völlig neue Vorschrift. Dann müssen Sie zunächst einen Namen vergeben und anschließend festlegen, ob die Verbindung erlaubt oder gesperrt werden soll. Unter „Richtung“ bestimmen Sie, ob Daten gesendet und/oder empfangen werden dürfen. Wenn Sie unter „Mitschnitt“ einen Haken setzen, wird die Verbindung protokolliert.

## ZOCKEN MIT FIREWALL

Am Beispiel des Battle.net (Warcraft 3, Starcraft) erläutern wir Ihnen, wie Sie die Firewall für Spiele öffnen. Starten Sie zunächst das Konfigurationsmenü mit einem Doppelklick auf das Securepoint-Symbol in der Systemleiste. Klicken Sie dann auf „Regel“ und das „Leere Blatt“-Symbol. Geben Sie als Namen „Bliz-

zard Entertainment #01“ ein und erlauben Sie die Verbindung. Wählen Sie unter „Protokoll“ die Option „TCP“, bei „Richtung“ klicken Sie auf „Beide Richtungen“. Geben Sie in die Felder „Quelladresse“ sowie „Zielladresse“ die Zeile „6111“ (ohne Anführungszeichen) ein und stellen Sie beide auf „ANY“. Wiederholen Sie die gesamte Prozedur mit „4000“, „6112“, „6113“, „6114“, „6115“, „6116“, „6117“ sowie „6118“ und „6119“. Das Ganze wiederholen Sie nun noch einmal für UDP; das Sie unter „Protokoll“ statt „TCP“ auswählen. Schließen Sie das Hauptprogramm und starten Sie das Battle.net. Nachdem Sie das „Connect“ geklickt haben, wechseln Sie per Tabulator plus „Alt“ zu dem geöffneten Firewall-Fenster und klicken auf „Erlauben“.

## SELBSTTEST

Ob Ihre Firewall richtig arbeitet und sicher konfiguriert ist,

können Sie im Internet nachprüfen. Wir empfehlen Ihnen die Webseite [www.port-scan.de](http://www.port-scan.de). Klicken Sie auf „Schnelltest“ und nehmen Sie die Bedingungen an. Über „Start Scan“ wird der Test gestartet, der bis zu 60 Sekunden dauert. Geschützt sind Sie nur, wenn „Gefiltert“, „Geschlossen“ oder „Kein Dienst“ angezeigt wird. Sollten Sie rote oder gelbe Meldungen („offen“ und „ungefiltert“) zu sehen bekommen, stimmt etwas nicht. Prüfen Sie dann vor allem, ob die Firewall noch arbeitet. Fahren Sie dazu mit der Maus über das entsprechende Symbol in der Systemleiste. Wenn die Software weiterhin aktiv ist, sollten Sie das „Notaus“ betätigen und alle Regeln und Einstellungen überprüfen.

FRANK MISCHKOWSKI

**AUF DVD**  
**FIREWALL-SOFTWARE**

# Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

## Die besten Grafikkarten bis 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-ZIP	PREIS	SPICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Creatahub 9800 Pro iCnD	HIS	Radeon 9800 Pro	€ 240,-	128 MB (2,9 ns)	380 MHz/340 MHz DDR	75
localcolor 9800 Pro	HIS	Radeon 9800 Pro	€ 229,-	128 MB (2,9 ns)	380 MHz/340 MHz DDR	75
9800Pro 10128	MSI	Radeon 9800 Pro	€ 189,-	128 MB (2,9 ns)	278 MHz/230 MHz DDR	72
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 189,-	128 MB (2,9 ns)	380 MHz/340 MHz DDR	70
V9950 Gamer Edition	Asus	GeForce FX 5900	€ 189,-	128 MB (2,9 ns)	380 MHz/340 MHz DDR	72
FX 5900 XT VTD128	Leadtek	GeForce FX 5900 XT	€ 189,-	128 MB (2,9 ns)	390 MHz/350 MHz DDR	70
FX 5900 XT Golden Limited	Planview	GeForce FX 5900 XT	€ 179,-	128 MB (2,9 ns)	350 MHz/350 MHz DDR	70
FX 5900 XT 128	Leadtek	GeForce FX 5900 XT	€ 189,-	128 MB (2,9 ns)	390 MHz/350 MHz DDR	70
FX 5900 XT 128	Leadtek	GeForce FX 5900 XT	€ 189,-	128 MB (2,9 ns)	390 MHz/350 MHz DDR	70
Winfast A350 XT 128	Leadtek	GeForce FX 5900 XT	€ 189,-	128 MB (2,9 ns)	390 MHz/350 MHz DDR	70
Vento FX 5900 XT	PWT	GeForce FX 5900 XT	€ 179,-	128 MB (2,9 ns)	390 MHz/350 MHz DDR	68

## Grafikkarten über 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-ZIP	PREIS	SPICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Creatahub 9800 XT iCnD II	HIS	Radeon 9800 XT	€ 509,-	256 MB (2,9 ns)	520 MHz/540 MHz DDR	93
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	GeForce 6800 Ultra	€ 539,-	256 MB (2,9 ns)	425 MHz/550 MHz DDR	93
GeForce 6800 Ultra	Innovision	GeForce 6800 Ultra	€ 499,-	256 MB (2,9 ns)	425 MHz/550 MHz DDR	93
MSI6800-1228GB	MSI	GeForce 6800 GT	€ 539,-	256 MB (2,9 ns)	400 MHz/550 MHz DDR	93
Winfast A400 GT	Leadtek	GeForce 6800 GT	€ 449,-	256 MB (2,9 ns)	400 MHz/550 MHz DDR	90
V9990 Ultra Deluxe	Asus	GeForce 6800 Ultra	€ 529,-	256 MB (2,9 ns)	400 MHz/550 MHz DDR	91
Falco 780 XT Platinum	Elsa	Radeon 9800 XT	€ 499,-	256 MB (2,9 ns)	520 MHz/550 MHz DDR	91
Trinity GeForce 6800 Ultra	Albatron	GeForce 6800 Ultra	€ 539,-	256 MB (2,9 ns)	520 MHz/550 MHz DDR	91
AX 800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	€ 549,-	256 MB (2,9 ns)	520 MHz/550 MHz DDR	91
Geforce 7400T	Elsa	GeForce 6800 GT	€ 429,-	256 MB (2,9 ns)	350 MHz/550 MHz DDR	90

## PC-Peripherie

Alle drei PC-Peripherie: € 245,-. Passchule für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows Lizenz.

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2600+ (Barton)	€ 87,-
Kühler	Spice Vektorthermo	€ 11,-
Hauptplatinen	MSI K7ME Delta II (NVIDIA Ultra 400)	€ 44,-
Arbeitsspeicher	Infinium DDR400, 256 MBx2, CL3*	€ 8,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 7400, 128 MBx2	€ 8,-
Soundkarte	Onboard	€ 0,-
Festplatte	Excel Store ES1400 (100 GByte)	€ 54,-
Netzteil	Intertech 350 Watt	€ 48,-
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 245,-
Passchule		€ 245,-

## PC-Peripherie

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 3000+ (Barton)	€ 154,-
Kühler	Thermalright ALX-800 (mit Y.S.-Tech-Lithium)	€ 31,-
Hauptplatinen	MSI K7ME Delta II-LSR (NVIDIA Ultra 400)	€ 85,-
Arbeitsspeicher	Gall 2x 512 MBx2, DDR400, CL2	€ 223,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 7400 Pro, 128 MBx2	€ 190,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 190,-
Festplatte	Sageat ST320002A2 (200 GByte)	€ 115,-
Netzteil	Chieftex HPS-300-302	€ 41,-
Gehäuse	Chieftex PCT114 (Barringer Bomb)	€ 39,-
Passchule		€ 245,-

## PC-Peripherie

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-53	€ 849,-
Kühler	Thermaltake Silent Doozi K8	€ 72,-
Hauptplatinen	Gigabyte K8NXP-K40 (NVIDIA 350 Pro, Socket 940)	€ 194,-
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MBx2 CMK512RS-3200L1, DDR400, CL2	€ 274,-
Grafikkarte	MSI 6800-1228GB (GeForce 6800 Ultra)	€ 539,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 190,-
Festplatte	Western Digital WD7400 (74 GByte)	€ 199,-
Netzteil	Be Quiet! BQT 14-400W-SW1-3	€ 79,-
Gehäuse	Thermaltake Lanfire V4200A	€ 189,-
Passchule		€ 245,-

## Mainboards Socket 754 (Athlon FX)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
KIT Neo-P520	MSI	€ 130,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	K8T800	90
KIT Neo-P50	MSI	€ 100,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	K8T800	88
AKRY Max	Asus	€ 130,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	NVIDIA 150	90
KIT Deluxe	Asus	€ 140,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	K8T800	90
KITXP	Epigayle	€ 140,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	K8T800	88

## Mainboards Socket 754 (Pentium D)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
IC7-Max3	Asus	€ 190,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	Intel 875P	90
P4C900-E Deluxe	Asus	€ 175,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	Intel 875P	88
IC7	Asus	€ 125,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	Intel 875P	80
6ASPE Neo2-P55 PE	MSI	€ 95,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	Intel 6ASPE	84
P4P900 Deluxe	Asus	€ 120,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	Intel 6ASPE	84

## Mainboards Socket 939 (Athlon X2)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
ATX939-E Deluxe VFS	Asus	€ 110,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	NVIDIA Ultra 400	84
KIT Delta-P50R	MSI	€ 80,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	K8T800	84
AKRYO-400 Max	Asus	€ 130,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	NVIDIA Ultra 400	84
KIT2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	NVIDIA Ultra 400	83
ATX939-400T	Asus	€ 90,-	AGP 16x/PCIe/SATA150	K8T800	82

## Monitore (15 CRT/17 TFT)

Rechner (4 CRT/4 TFT)						
MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	CRT HORIZ. FREQUENZ / WERTUNG TFT REAKTIONSGEHT	
Diamond Pro 740SD	Mitsubishi	17 Zoll CRT	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	84
740+	ADC	17 Zoll CRT	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	82
1095SD	Philips	19 Zoll CRT	€ 199,-	D-Sub (best)	30-97 kHz	84
9018	LG	19 Zoll CRT	€ 149,-	D-Sub (best)	30-98 kHz	81
Proline 64319	Iiyama	17 Zoll TFT	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	84
Spectravisor 1722	Samsung	17 Zoll TFT	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	84
Proline 64315	Iiyama	19 Zoll TFT	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	84
ScalaVision S19-1	Falcom Siemens	19 Zoll TFT	€ 699,-	DVI-D	42 ms	83

## Soundkarten

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SOUNDCHIP	AUSSTATTUNG	WERTUNG
S8 Audigy 7.25 Plat. Pro	Creative	€ 129,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Frontline	93
S8 Audigy Player	Creative	€ 109,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Frontline	91
Avantix 7.1 Multimedia	Yamaha	€ 179,-	ICE 1724 Emu 20	4x Line-Out, 1x SPDIF, digital	88
Verbatim 7.1	Verbatim	€ 109,-	CyberLink CM400-GB	4x Line-Out, 1x SPDIF, digital	82
Avantix 7.1 Special	Yamaha	€ 149,-	ICE 1724 Emu 20	4x Line-Out, 1x SPDIF, digital	77

## Lautesprechersysteme

MODELL	KÜSTLER	PREIS	SATELLITEN/SUBWOOFER	FEEDING RMS	WERTUNG
Z-400	Logitech	€ 109,-	5+1	400 Watt	93
Diagramm 5700	Creative	€ 399,-	5+1	700 Watt	90
Z-5000	Logitech	€ 144,-	5+1	200 Watt	87
Concept 5	Samuel	€ 149,-	5+1	140 Watt	84
Imperial 77700	Creative	€ 112,-	3+1	92 Watt	84
Z-6	Logitech	€ 174,-	2+1	60 Watt	82
1-Stage L-1000	Creative	€ 189,-	2+1	60 Watt	82
12900	Creative	€ 130,-	3+1	29 Watt	82

## Mouse

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	AUFLÖSUNG	WERTUNG
MK700	Logitech	€ 44,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95
MK510	Logitech	€ 34,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90
Viper 7000	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	90
Wireless Intel Mouse Explorer	Microsoft	€ 39,-	5 + 4-Weg-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	87
Wireless Optical Mouse	Microsoft	€ 32,-	3 + 4-Weg-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	86

## Tastaturen

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SONDERTASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Quantum Master Xpress	Cherry	€ 77,-	21	PS/2, USB	93
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 27,-	17	PS/2	93
Internet Navigator	Logitech	€ 74,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93
Navigator Office XP	Logitech	€ 74,-	20 + Scrollrad	PS/2	91
Smart Office XP Keyboard	Human	€ 30,-	32 + Scrollrad	PS/2	89



# Zockerprämie

Wenn Sie jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön das Zboard-Starter-Kit von Bigben Interactive.



**Z**ocken, schreiben, spielend siegen! Mit dem auswechselbaren Tastaturblock vom Zboard haben Sie gleichzeitig eine Tastatur und eine erstklassige Spiele-Hilfe! Einmal eingelegt, ist die beigelegte Standard-Tastatur die perfekte Basis für den alltäglichen Win-

dows-Gebrauch. Selbst PC-Anfänger profitieren von dieser Tastatur, denn neben den Buchstaben finden Sie noch die wichtigsten aufgedruckten PC-Tastenkurzel. Zum Spielen bauen Sie im Handumdrehen das beiliegende Gaming Keyset ein – der Treiber merkt den Wechsel

selbstständig. Durch die abgesetzten Spezialtasten können Sie beliebige Ego-Shooter wie *Battlefield: Vietnam*, *Far Cry*, *Call of Duty* und *Soldner – Secret Wars* deutlich besser steuern. Selbstverständlich unterstützt das Zboard auch alle anderen Spiele, die die Tastatur verwenden. Damit

Sie in hektischen 3D-Gefechten nicht das Fluchen anfangen, verarbeitet das Zboard bis zu 8 Tastendrucke gleichzeitig. Darüber hinaus dient die Multifunktions-Tastatur auch als USB-Hub: An der Rückseite können Sie zwei USB-Geräte anschließen. Release 20.08.2004.

Bequemer und schneller online abonnieren:

**abo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

**PC ACTION**

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Büro-Services, Postfach 1129, 22612 Stöckelsdorf, Fax: 0951-406170. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5800 Hof, Fax: 0664-6246-0452511

- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD  
(€ 59,95/12 Ausgaben (+ € 9,95/Weg.), Initial € 99,95/12 Ausgaben, Bonus € 19,95/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD  
(€ 59,95/12 Ausgaben (+ € 9,95/Weg.), Initial € 99,95/12 Ausgaben, Bonus € 19,95/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM  
(€ 59,95/12 Ausgaben (+ € 9,95/Weg.), Initial € 99,95/12 Ausgaben, Bonus € 19,95/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abrechnung geschickt wird (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Nachname

Geburtsdatum

PLZ, Wohnort

Telefon- für V. Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse

Name, Nachname

Geburtsdatum

PLZ, Wohnort

Telefon- für V. Mail (für weitere Informationen)

**Zboard** per PC ACTION

(Die Lieferung erfolgt nur solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos

☐ Beziehen per Belegzahlung (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Prüfungstermin

Datum für

Dauerfrist

Datum

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit bis 1 Woche)

Bei rechtlichen Gründen dürfen Prämienlager und unser Magazin nicht an andere Personen sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Abos schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Regelgut gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Bezahlung aufgrund einer Überbuchung erst nach ca. zwei Wochen nicht mehr auf der nächsten Ausgabe zugewiesen kann.

Bitte: Internetschrift des neuen Abonnenten (bei Mitgliedschaften gesetzlicher Vertreter)

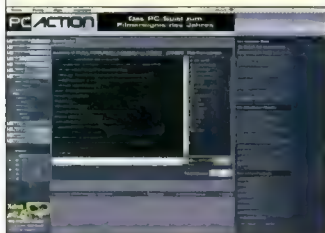
COMPUTEC MEDIA AG, B.-Rack-Str. 11-10/12, 40699 Düsseldorf, Deutschland

# www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit!  
Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.



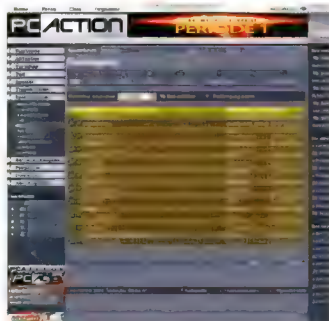
## Redaktions-Chat



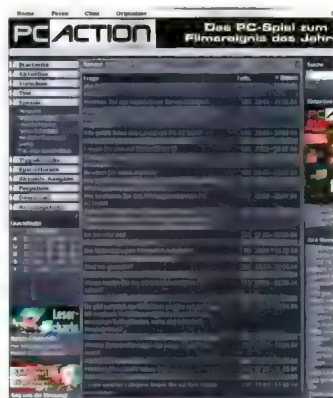
Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Lächern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, den 1. September, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) unter der Rubrik „Spielerforum“. Wir freuen uns auf Sie!

## Organizer

Eine der genialsten Funktionen unserer Webseite ist ganz klar der Organizer. Hier können Sie nicht nur wie bei Outlook Ihre Termine komfortabel verwalten, sondern auch auf bequeme Art E-Mails an Ihre Freunde aus der PC ACTION-Community verschicken. Selbstverständlich erreichen Sie mit Ihren virtuellen Briefen auch die Mitglieder aller übrigen COMPUTEC-Foren. Um die Organizer-Funktion zu nutzen, benötigen Sie einen registrierten Nick. Die Mitgliedschaft ist kostenlos und bringt jede Menge Vorteile. Beispielsweise dürfen Sie am Chat teilnehmen oder mit der Redaktion und Gleichgesinnten im Diskussionsforum über die zweitbeste Nebensache der Welt quatschen.

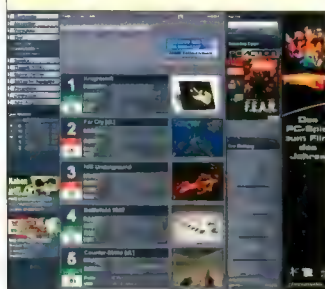


## Online-Umfragen



Wurden Sie gerne Spieleredakteur werden? Was halten Sie von den Bildunterschriften in der PC ACTION? Warum sind Sie cool? Diese und viele weitere etwas andere Umfragen erwarten Sie natürlich nur auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de). So wissen Sie immer, wie die anderen Leser drauf sind und ob Sie mit Ihrer Meinung alleine dastehen. Zur Teilnahme ist lediglich ein registrierter Nick erforderlich.

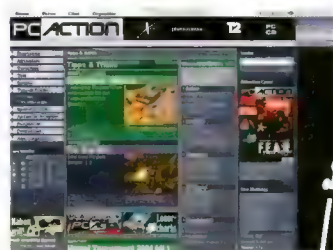
## Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch unter [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum“ bei den „Lesercharts“.

## Tipps & Tricks

Kennen Sie das auch? Sie kaufen sich ein neues Spiel und kommen über den ersten Level nicht hinaus, weil Sie an einer bestimmten Stelle festhängen? Kein Problem! Werfen Sie einfach einen Blick auf unsere Homepage. Dort halten wir für Sie ein riesiges Archiv brandaktueller und älterer Lösungshilfen sowie nützlicher Kurztips und Cheats zu nahezu allen Spielen bereit.







# HANDYSTOFF!!

## REAL SOUNDS

SUPERCOOLE SOUNDS UND  
WITZIGE GERÄUSCHE,  
DIE DU ALS KLANGTELTON ODER  
SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

- 36052 KÖTZELN TOTAL
- 36056 HEFTIG ABKOTZEN
- 36054 SEX, SEX, SEX
- 36055 SÜSSES ASIATISCHES GIRL
- 36057 WILDER HÖHEPUNKT
- 36058 WILDE NONNE
- 36027 SCHWÄRZEN
- 36028 EINE TÖTELTEPPSPÜLUNG

FÜR ALLE GEEIGNETEN HANDYS, SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

- 36059 LEBEN FREIZÜGIG
- 36060 SCHULHOFFGELÜSTER
- 36061 VERDORRENE LUDER
- 36062 DERBE ALTE BEIM SEX
- 36063 BUTTAJUNG VERFÜHRERIN
- 36064 FLOTTER 3ER
- 36065 STRENGE ERZIEHERIN
- 36066 GEILE KLASSENLEHRERIN
- 36067 SUPER HÖHEPUNKT
- 36068 ZARTES VORSPIEL
- 36020 GEILE GESPIELINNEN
- 36001 KLOSPÜLUNG
- 36002 EIN LACHSACK
- 36021 SASS MIT 2 FRAUEN
- 36004 FRAU STÖHNT
- 36005 WIEHERN
- 36006 EINE GEISTERLACHE
- 36007 SCHREI EINES ESELS
- 36008 KINCHENGLOCKEN
- 36009 SIRENE M. EXPLOSION
- 36010 GELÄCHTER
- 36012 USA HYMNE
- 36014 FOLTER SCHREIE
- 36016 KRANKES LACHEN
- 36017 LUSTIGES LACHEN
- 36019 VERRÜCKTES LACHEN
- 36022 EIN ALTER WECKER
- 36023 TÜRLÄRM
- 36024 EINE KIRCHTÜRMECKE
- 36026 KUCKUCKSUHR

**SOUNDS  
DES MONATS**

**TOP RINGTONES**

**"SPACE-TON"**

aus dem (T)Raumfahrt

mit Bully, Schrecci & Ernie

Von S.TEFAN RAAB

Best.Nr.: 82534

## Power Ringtones

- CHART-BREAKER**
- 82489 DR ALTE HOLZMICH
  - 82461 DRAGOSTEA DIN TEI
  - 82539 AUS & VORBEI
  - 82538 HOW COME
  - 82537 BURN
  - 82536 CHOCOLATE (CHOCO CHOCO)
  - 82535 VEO VEO
  - 82534 SPACE TAXI
  - 82533 THIS IS THE WORLD WE LIVE IN
  - 82532 THIS LOVE
  - 82522 TROY
  - 82523 FORÇA
  - 82524 LET'S GET IT STARTED
  - 82525 LA PROMESSE
  - 82526 SHORTY DOOPDOOP
  - 82527 WE ARE
  - 82528 BREAKING THE HABIT
  - 82496 SAVE YOUR KISSES FOR ME
  - 82495 F.U RIGHT BACK
  - 82494 BREAKING THE HABIT
  - 82493 UNNATURAL BLOND
  - 82492 MEIN BLOCK
  - 82491 CONSEQUENCE OF LOVE
  - 82490 SUNSHINE AFTER RAIN
  - 82488 MARTINEE
  - 82486 F\*CK IT
  - 82465 ICH, ROGUE
  - 82464 BRENNENDE LIEBE
  - 82463 UNSER HAUS
  - 82455 SUGA SUGA
  - 82454 MY BANG
  - 82453 IF I AINT GOT YOU
  - 82452 I'M STILL IN LOVE WITH YOU
  - 82439 YEAH
  - 82438 LEFT OUTSIDE ALONE
  - 82437 HEY MANA
  - 82436 STRONG
  - 82435 CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT
  - 82434 GET IT TOGETHER
  - 82433 RED BLOODED WOMAN
  - 82432 BEHIND THE SUN
  - 82431 DER LETZTE STERN
  - 82430 LIEBE IST ALLES
  - 82429 TOXIC
  - 82428 HUNGRIGES HERZ
  - 82427 SHEST DU DAS GENAU
  - 82426 TROUGH ENOUGH

- MOVIE UND KULT**
- 81764 DAS A-TEAM
  - 81174 DAS BOOT
  - 81862 RAUNCHYER EXTREMPHIE
  - 81814 WISS MARPLE
  - 81382 DIE HAUS
  - 81184 WILDS IMPOSSIBLE
  - 81809 DER PATÉ
  - 82344 SEX AND THE CITY
  - 81819 MANNA MANNA
  - 81653 BACKDAYS FRÜH
  - 81041 DEUTSCHE RHYME
  - 82460 SUMMER IN THE CITY
  - 82459 HIGHWAY TO HELL
  - 82458 LAMARCA
  - 82457 IT'S RAINING MEN
  - 82531 FOOTBALL'S COVING HOME
  - 81173 HELLO
  - 81166 BUNNE MAAR
  - 81135 WE ARE THE CHAMPIONS
  - 81862 PUPPET (TELEMELODIE)
  - 82060 USA HYMNE
  - 81032 AUFION AUS TIBOL
  - 82533 10 KLEINE NIEGELN AL
  - 82518 BICHE MALLA
  - 82516 BUSS BUNNY SHOW
  - 82515 COME ON ELEHEN
  - 82514 DER TAGESCHRAU
  - 82513 HELLO
  - 82512 MORNINGCIN
  - 82511 RELAX
  - 82510 ROCKY
  - 82509 YINCA
  - 82508 BEZÄUBERTE JEANNE
  - 82507 SOB DER BAUMEISTER
  - 82506 CARNEY
  - 82505 DIE MOLDAU
  - 82504 DIE ZWEI
  - 82503 DIE VIER JAHRESZEITEN
  - 82502 GRIECHISCHER WEIN
  - 82501 HOLZTUMMELCHEN
  - 82500 KÄSEWÄTZER
  - 82499 ALKINE NACHTHAUS
  - 82498 LEUCHTTURM
  - 82497 VERDAMMT ICH LIEB DICH
  - 82496 GUMPTURTERS
  - 82473 NEW YORK
  - 82472 IT'S RAINING MEN
  - 82471 HURRA DER PUMPUCKEL IST DA
  - 82470 HALLS BELLS
  - 82469 GOOD SAVE THE QUEEN
  - 82468 SEX AND THE CITY
  - 82467 LINDT ICE IN THE SONSHIRE
  - 82466 DER DRITTE MANN
  - 82465 DALLAS
  - 82464 SCHROB
  - 82463 PHANTOM DER OPER

Copyright: Polygram und monogram

UND SO WIRD BESTELLT:

[www.handyfutter.de](http://www.handyfutter.de)

Sende "PAP"+Bestellnr.  
an die **86688** \*  
z.B. PAP 42149 für den Tiger

Oder ab jetzt gleich 70 %  
SPAREN ??? Sende "START  
PAP" + Bestellnummer an

z.B. PAP 42149 für den Tiger



**87555** \*\*

und spare jeden Tag mit  
unserem genialen, regel-  
mäßigen Abonnement

**WAP** Sende eine SMS mit  
"WAP" an die 86688

12 (18) ct. Vd. 202. (T-Mob. zzgl. 20ct). \*\* Sende STOP PAP + urspr. Abname zum Beenden.  
max 1.99/SMS, max 2 SMS/Tag. Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Wize Paket.  
\* max 2.98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5.98) \*\*\* max. 1.86/min

## GIGA-GEILE COLORED PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

<b>Hot &amp; Sexy</b>	42206	42208	42329	42114	42137
<b>Tiere</b>	42565	42141	42053	42234	42230
<b>Hand</b>	42672	42673	42674	42241	42086
<b>Kult</b>	42727	42731	42317	42373	42512
<b>Display-Cleaver 41016</b>	42685	42490	42099	42133	42316

## Display Movies

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

42665	42157	42229
42213	42703	42181
42318	42223	42212
42438	42440	42721
42719	42722	42720

## PERSONAL COLOR-PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

**HEIKE** 42416

**Schrei** 42489

**Mein Stern** 42509

**In Love With** 42500

**Mein Stern** 42495

**Tittenmonster** 42481

Schicke eine SMS mit: PAP Bestellnummer und  
einem kurzen Namen an: 86688\*  
z.B. PAP 42416 Heike  
(Bestellung Pix Nr. 42416 mit Namen "Heike")  
So schickst Du ein Pix an deine Freunde. Hinter die  
Bestellung einfach die Zehnnummer eintragen

**SEXY-BILDER-SHOW**

Sende eine SMS mit dem Text "SEX" an die 86688

**Kartensatz** KARTENSATZ KARTENSATZ KARTENSATZ

SCHIEKE EINE SMS MIT DEM TEXT "KARNA" AN DIE 86688\*

## CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

**WICHTIG:** Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

### GARANTIECOUPON PC ACTION 10/2004

☐ DVD ☐ CD 1 (Vollversion 1) ☐ CD 2 (Vollversion 2) ☐ CD 3 (Videos) ☐ DVD „Ab-18-Edition“ Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

## INSERENTENVERZEICHNIS

10tace1	179
Activision Deutschland GmbH	19, 36/37, 67
Alternate Computerversand GmbH	152/153
Bauer Media KG	130
Berni Computer GmbH	169
Codemasters GmbH	169
COMPUTEC MEDIA AG	9, 21, 27, 71, 109, 119, 173
Eidos GmbH	53
Electronic Arts Deutschland GmbH	22/23, 24, 26
Empire Interactive Europe Limited	73
G + W Verlag GmbH	33
Hardware Rogge	167
Ingram Micro Games GmbH	110/111
Jollenbeck GmbH	163
Kinowelt Home Entertainment GmbH	103
Lahoo Computer Wiesmoor	151
NBC Giga TV	81
Neue Mediengesellschaft Uim mbH	115
Okay Soft	49
Pannu Verlags GmbH	129
Playcom Software Vertriebs GmbH	91
Revotec GmbH	161
SNAS Online GmbH	175
Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH	10/11
Take 2 Interactive	2, 3, 4, 61, 63, 65
Ubisoft Entertainment GmbH	17, 113
Vids Electronic Vertriebs GmbH	25

## HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

# HERSTELLER-HOTLINES

www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
	01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
	0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
	01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
	01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
	01 90-88 24 15 (Spiele Tipps)	Mo-So 8:00-24:00
www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
	01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
	01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
www.kochmedia.de	01 80 56 56 008	Mo-So 7:00-24:00
www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spiele Tipps)	Mo-So 8:00-24:00
	01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
	0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
	01 90-50 55 11 (Spiele Tipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
	0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortsanruf, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

## PC ACTION HOTLINES

\* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spiele Tipps-Hotline	01 90 - 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 - 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.





# DIE ANDERE HITPARADE DIE MERKWÜRDIGSTEN SPIELCOVER



**PLATZ 1**  
Ultima VII: The Black Gate



**PLATZ 2**  
Jungle of Doom



**PLATZ 3**  
Nightmare 3D



**PLATZ 4**  
Lemmings Revolution



**PLATZ 5**  
Druid: Daemons of the Mind

## GENAUER?

Als heldenhafter Avatar reisen Sie durch das Fantasyland Britannia, befreien die Bevölkerung und legen dem mysteriösen Guardian das Handwerk. **9,0**

Hugo und Penelope stürzen in diesem uralten DOS-Adventure mit einem Flugzeug in Südamerika ab und müssen dem südamerikanischen Dschungel entkommen. **3,6**

Ein selbst für damalige Verhältnisse unglaublich schlechter Duke 3D-Klon. Laut Packungstext mit „Furchtflößend realistischer 3D-Grafik“. Äh, ja. **1,8**

Remake des kultigen Klassikers von 1994, diesmal im 3D-Gewand. Sie bewahren suizidgefährdete Nager vor dem sicheren Tod. Oder auch nicht. **7,2**

Klassisch-simples Rollenspiel. Sie steuern einen klobigen Druiden und vermöhen dumme Gegner, um blöde Erfahrungspunkte zu gewinnen. Damals gar nicht schlecht. **4,7**

## KAUFMOTIVATIONSFAKTOR

Praktisch nicht vorhanden. Wer will schon den 7. Teil von etwas? Und Legastheniker wissen erst gar nicht, was sie für ein Spiel vor sich haben, weil alle Bilder fehlen. **7,0**

Immens. Wo bekommt man beim Spiel schon einen Fernseher mitgeliefert? Die Penner haben nämlich vergessen, „ohne Deko“ aufs Cover zu schreiben. **100,0**

Hoch. Bei diesem formschönen Cover schlagen sogar Schwäbisch-Hall-Häuslebauer zu, die glauben, sie könnten ihre Bude damit einrichten. **87,5**

Fans von Roter Stern Belgrad und blonde Frauen schlagen zu. Letztere halten den roten Hintergrund für eine Lummeltüte. Davon kann man nie genug haben. **72,0**

Niedrig. Massenmörder kaufen es nicht, weil die Art zu klein ist. Beliebte dagegen als Fortbildungswerk für angehende Karikaturisten. **29,5**

## KUNSTLERISCHER AUSDRUCK

Faszinierend! Wahrscheinlich war die Farbe Schwarz gerade im Sonderangebot und alle Grafiker befanden sich im Jahresurlaub. **2,5**

Innovativ! Hat der Premiere-süchtige Praktikant kriert. Fauler Sack! Für ein gescheites Artwork hat es nicht mehr gereicht, was? **15,0**

Super! Klobiges, unförmiges Paint-Haus zielt stinklangweiligen weißen Hintergrund, auf den ein Hund geknipelt hat. **11,0**

Oberschaul! Gerüchten zufolge von Erich Honecker kriert, um das Zöcherunterbewusstsein zum Kommunismus zu konvertieren. **88,8**

Peinlich! Idiotisches Selbstporträt von Ahmet I. (damals noch behaart), den Hornissen in den Hals gestochen hatten. **27,0**

## GESAMT

**25,2**

**24,0**

**14,3**

**5,8**

**5,1**

**Formel:** (Genauer \* Kaufmotivationsfaktor) : Künstlerischer Ausdruck = Ergebnis

## Flieh, Kraft!

**Cardinal62** ● **Fliehkraft verstehen?**  
Hallo zusammen!

Kürzlich habe ich mir Wohnungswegern ein Ggabit-Lan aufgebaut. Leider kann ich mir nicht vorstellen, wie es funktioniert. Ich habe inzwischen alle anderen Fehlerquellen geprüft, daher gilt es für mich:

In meiner Wohnung gibt es einige Gänge und Türen, dadurch müssen die Leitungen allerdings entfallen. Dadurch, die Daten müssen und vor allem schnellen Daten, die Daten schaffen also die Daten nicht, und liegen quasi aus dem Netz. Allerdings kommt Lächer bohren nicht in Frage, W-Lan ist mir zur Zeit fremd!

Gibt es eine Möglichkeit, wie die Daten die Fliehkraft überwinden und trotzdem dazu bei Google auch nicht?

Wäre für 2 pp dankbar

Normalerweise sollte man meinen, dass es ein Grund zur Freude ist, eine große Wohnung zu besitzen. Forum-User Cardinal62 findet das aber scheiße. Weil sein Netzwerk deshalb nicht richtig funktioniert: „In meiner Wohnung gibt es einige Gänge und Türen, dadurch müssen die Leitungen viele Kurven nehmen.“ Der Knabe schließt daraus, dass durch den schnellen Datendurchsatz in den Kurven extreme Fliehkraft auftreten und die Daten die Kurve nicht mehr kriegen, quasi aus dem Kabel fliegen. Das ist schon bitter! Doch wir haben eine einfache Lösung für dich, „Cardi“: Du musst lediglich Kurvenstabilisatoren mit Kryptonkern an den kritischen Punkten (ab Kurvenradius von 17,4 Grad) befestigen und eine Geschwindigkeitsbegrenzung von 1,424 cm/Sekunde pro Bit einrichten. So klappt's selbst mit Counter-Strike. Prima, was?

## LAND UND BEUTE

»Werbung auf dem Golfplatz gehört sich nicht.«



Das Amerikaner mit bedrucktem Papier nichts weiter anzufangen wissen, als ihre fettigen Burger einzwickeln, ist nichts Neues. Es erklärt auch, warum Michael Moore nicht mit seinen ersten drei Büchern, sondern erst jetzt mit seinem zweiten Kinofilm *Fahrenheit 9/11* so richtig berühmt wurde. PCA-Leser Florian Schütz konfrontierte das Weiße Haus in seinem USA-Urlaub dennoch mit der Macht des gedruckten Wortes. Genutzt hat es wenig. Kurz darauf verhaftete das FBI Herrn Schütz, dem Verbindungen zu Osama Terror-Netzwerk unterstellt wurden. Trotzdem viele Grüße in den Knast, Florian. Bleib uns treu und bück dich bloß nicht nach der Seife!

## IN LETZTER MINUTE\*



Half-Life 2

Im nächsten Heft retten wir für Sie in *Star Wars: Battlefront* Endor, Naboo und Tatooine, reißen Orks in *Warhammer 40.000: Dawn of War* grüne Hintern auf und hatten heftig Ausschau nach einem schmächtigen Typen mit Brille und Brech-

eisen. Sie wissen schon, wir meinen den Knaben mit dem Halb-Leben. Hehe!

Außerdem ...

Noch mehr Tipps und Tricks zu *Die Sims 2*, *Medieval Lords* und vieles mehr!



Star Wars: Battlefront

**DIE NÄCHSTE PC ACTION 11/2004 ERSCHEINT AM 29. SEPTEMBER 2004**



WARTE...  
DENK NACH...  
ATME...  
KONZENTRIER DICH.

# RICHARD BURNS RALLY™

*RB*

• 36 AUFREGENDE KURSE

• RALLY-WAGEN NACH OFFIZIELLEN SPEZIFIKATIONEN

• AUTHENTISCHES DYNAMISCHES WETTERSYSTEM

• SPEKTAKULÄRE UNFÄLLE UND REALISTISCHES SCHADENSMODELL

• UNVERGLEICHICHE HELIKOPTER-RETTUNGSEINSÄTZE

**"Neue Realismus Referenz!"**  
Gamepro, 09/04



Perfekte Kontrolle mit  
Logitech Gaming-Peripherie

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)

**JETZT ERHÄLTlich**

[www.richardburnsrally.com](http://www.richardburnsrally.com)



PlayStation 2



UBISOFT™

Richard Burns Rally © SCI Games Limited 2004. All Rights Reserved. SCI Games is a trademark of SCI Games Ltd. SCI Games Ltd. is a subsidiary of SCI Entertainment Group Plc. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 2004 SCI Games Ltd. All Rights Reserved. Richard Burns® is a trademark of Richard Burns. The names, voices and images of Richard Burns and Robert Reid are used with the license of IP Promotions Limited. Citroen Xsara T4 version 2000. Peugeot 205 WRC 1995. © 2004 Ubi Soft Entertainment GmbH. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.



Constantin Film